09 240 2017 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

20 ЛЕТ ИГРОМАНИИ
ВСПОМИНАЕМ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

ТОП-100 ЛУЧШИХ ИГР
ДВАДЦАТИЛЕТИЯ

by Hennady

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ НА БОЛЬШИЕ ЭКРАНЫ

ТЕРМИНАТОР 2
СУДНЫЙ ДЕНЬ В 3D

UNCHARTED: УТРАЧЕННОЕ НАСЛЕДИЕ • XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN • SUDDEN STRIKE 4 • ASHEN
BATTLE CHASERS: NIGHTWAR • PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE • FIFA 18 • БЛИЦКРИГ 3 • GET EVEN
SERIOUS SAM'S BOGUS DETOUR • VALKYRIA REVOLUTION • DARKEST DUNGEON: THE CRIMSON COURT
UNCHARTED 4: A THIEF'S END • DOOM • OVERWATCH • UNTIL DAWN • WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
XCOM 2 • THE WITCHER 3: WILD HUNT • METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN • BLOODBORNE

9 771560 258026 17009
игроМедиа

239 НОМЕРОВ ТОМУ НАЗАД

ЗДРАВСТВУЙТЕ, ЛЮБИМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Поздравляю вас с нашим общим праздником – двадцатилетием журнала! Такой круглой даты не случалось уже лет десять. Это были непростые, но чудесные годы: мы много экспериментировали, росли над собой и развивались. И итог наших стараний – вот этот, особенный, двести сороковой номер.

Как вы уже наверняка заметили (если читаете журнал не в электронной версии), у нас новая бумага. Более толстая, плотная и белая. Скажу честно, я мечтал об юбилейном номере на такой бумаге чуть ли не с первого дня своего главвредства (всегда пишу это слово с удвоенной «в», поскольку не понаслышке знаю, какой отпечаток эта должность накладывает на характер). И вот мечта стала былью! В этом, наверное, главная прелесть творческой работы – видеть, как твои желания становятся планами, а потом и реальностью. Хотя в процессе, безусловно, приходится сжигать много нервных клеток. Хорошо, что они хоть и медленно, но восстанавливаются.

Особенно много нервов и часов работы пришлось потратить на наш спецпроект, главный подарок для вас, дорогие читатели, – «Лучшие игры двадцатилетия». Полтора месяца редакция спорила, голосовала, креативила, писала тексты – в общем, работала на всю катушку, чтобы разобраться, какие игры за время существования нашего журнала были лучшими. В итоге мы написали о всех достойных, на наш взгляд, проектах – год за годом! Таких набралось почти три сотни! А еще мы сформировали официальный топ-100 лучших игр с 1997 по 2016 год по версии «Игромании». Читайте, возмущайтесь и присылайте свои личные топы игр на нашу почту: **post@mail.igromania.ru**. Поздравления, кстати, тоже можете отправлять, нам будет приятно!

В целом мы делали этот номер с оглядкой на всю историю журнала – поэтому вы не встретите в нем рубрики «Косплей», зато увидите, что превьюшки собраны в старом добром разделе «В разработке». И так уж совпало, что в августе двадцать лет исполнилось и Судному дню из «Терминатора 2», а самому Железному Арни стукнуло семьдесят. И еще культовый фильм возвращается в прокат – отреставрированный под 4K и переведенный в 3D. По этому поводу мы украсили Терминатором и обложку, и наш постер, – если вы с 1990-х мечтали о таком у себя дома, то вот он, ваш шанс! Кстати, не пропустите наши статьи в разделе «Кино», они прямо пропитаны девяностыми.

Еще хочется отметить статью про жуткие игровые спойлеры от Алексея Корсакова. Она очень веселая, познавательная, но если вы боитесь спойлеров – вам не стоит ее читать. Так что сами решайте – или побороть страх, или пропустить все веселье.

Оставайтесь с нами! И, конечно, играйте только в лучшее!

Евгений Пекло

Следующий номер поступит в продажу 26 сентября.

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Денис Недыпич, Евгений Кирсанов
Корректор Мария Луговская

Объединенная редакция

Анна Браславец, Екатерина Жорова, Фёдор Кокорев, Лев Левин, Дмитрий Шепелёв

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Digital-директор Леонид Молвинских
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2017
© Igromania, 1997-2017

Тираж 25 330
Circulation 25 330

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

byklenmady

94

СПАСИБО КОННОРАМ ЗА ЭТО!
20 ЛЕТ СУДНОМУ ДНЮ

56 UNCHARTED: УТРАЧЕННОЕ НАСЛЕДИЕ
И БЕЗ ДРЕЙКА МЫ НЕ СДРЕЙФИМ

4–55 ИГРОМАНИИ 20 ЛЕТ

04 Нас поздравляют
06 История Игромании
10 Лучшие игры двадцатилетия по годам
52 Топ-100 игр двадцатилетия

56–77 В РАЗРАБОТКЕ

56 Uncharted: Утраченное наследие
62 XCOM 2: War of the Chosen
66 Pillars of Eternity 2: Deadfire
68 Sudden Strike 4
70 FIFA 18
72 Ashen
74 Battle Chasers: Nightwar
76 LawBreakers

78–87 ВЕРДИКТ

78 Блицкриг 3
80 Get Even
84 Serious Sam's Bogus Detour
86 Valkyria Revolution

88–93 ОБЗОР

88 Darkest Dungeon: The Crimson Court

4 ИГРОМАНИИ 20 ЛЕТ! **НА ПОЛВЕКА МОЛОЖЕ ШВАРЦЕНЕГГЕРА**

66 PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE **ИЗОМЕТРИЯ НЕПОБЕДИМА**

130 НЕ ЧИТАЙТЕ ЭТУ СТАТЬЮ! **ОСТОРОЖНО, СПОЙЛЕРЫ**

ПОСТЕРЫ

Терминатор 2: Судный день в 3D
Ведьмак 3: Дикая Охота

НАКЛЕЙКИ

Игромания
Grand Theft Auto V
Half-Life
The Last of Us

РЕКЛАМА

Обложка
ООО «Игромедиа» 2
ООО «Игромедиа» 3
LG 4

62
XCOM 2:
WAR OF THE CHOSEN
ОПЯТЬ СПАСАТЬ ПЛАНЕТУ

94–107 КИНО

94 Спасибо Коннорам за это!
98 Шварценеггеру – семьдесят!
102 Боевые искусства в фильмах

108–141 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

108 Как обстоят дела у Nintendo Switch
112 Свежие игровые скандалы
116 Путь Хидэо Кодзимы
126 Жемчужины стимпанка
130 Восемь самых гадких спойлеров в играх
136 Как пережить зомби-апокалипсис

142–143 ПОЧТА

142 Почта Игромании

144 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

144 Тест портативной акустики SVEN PS-250BL

52
ТОП-100 ЛУЧШИХ ИГР
ДВАДЦАТИЛЕТИЯ ПО ВЕРСИИ ИГРОМАНИИ

«ИГРОМАНИЯ» ПРИНИМАЕТ ПОЗДРАВЛЕНИЯ

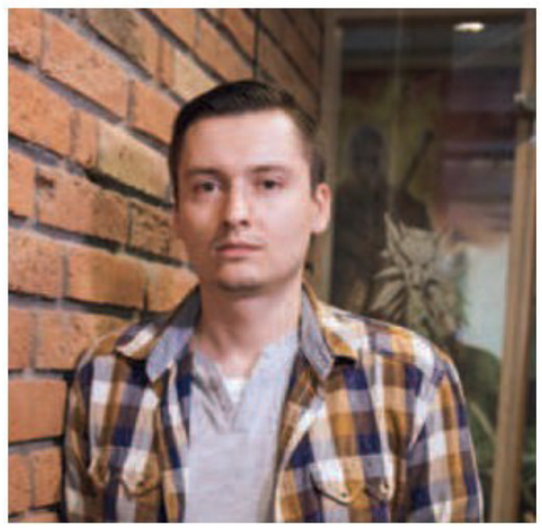
«С ДВАДЦАТИЛЕТИЕМ, МАМА!»

Денис Давыдов, один из первых главных редакторов «Игромании»

«Игромания» с момента рождения постоянно меняется. Улучшается, ухудшается, снова улучшается. Проигрывает в одном и выигрывает в другом. Выигрышей было больше, чем поражений. 20 лет... Каждый номер журнала – это как прожитая жизнь для его сотрудников. Год – двенадцать номеров, а не месяцев. Двенадцать жизней в год. Наполненных счастьем, горечью, идеями, поиском, свершениями, утратами... и снова свершениями. Пусть так будет и дальше.

Олег Клаповский, вице-президент GOG.com

Мы рады поздравить журнал и всех его читателей с праздником! 20 лет – это действительно много, особенно для индустрии компьютерных игр, которая развивается бешеными темпами. Желаем «Игромании» оставаться на передовой и хотим поблагодарить всех, кто когда-либо работал в издании, за статьи, рецензии, обзоры игр, которые были сделаны за все это время.



Marcin Momot, комьюнити-менеджер CD PROJEKT RED

Я хочу поздравить всю «Игроманию» с двадцатилетием от имени студии CD PROJEKT RED. Журнал «Игромания» был с серией «Ведьмак» с самого начала. А это много значит! Хотя все и начиналось с бумажной версии, теперь семья выросла, в нее влились вебсайт, социальные сети и канал YouTube. Благодарим вас за то, что вы везде есть и что сближаете игроков и разработчиков, рассказывая обо всем, что имеет отношение к играм. Еще сто лет вам! Поздравляем!

Стас Давыдов, звезда YouTube и просто хороший парень

«Игромания» – она как мама игровая. Когда-то рассказывала мне сказки про такие крутые игрушки, которые мой комп даже не попытался бы потянуть. С двадцатилетием, мама! Хорошо, что ты еще такая молодая.

Ice-Pick Lodge,
российская студия-разработчик

Так уж сложилось, что в истории студии Ice-Pick Lodge «Игромания» когда-то выступала в роли вроде как злодея. Из всех отечественных игровых изданий, пожалуй, именно вы ярче и жарче всех помогали нам освещать работу над новым «Мором», – но, как в том анекдоте, аудитории в память врезалась низкая оценка, поставленная «Мору» старому.

А мы сами, наоборот, уважаем критический настрой, да и чем строже была первая встреча, тем ценнее нынешние теплые отношения.

Заслышав слово «Игромания», мы невольно хватаемся за воспоминания о лихих временах, когда в «контру» и Warcraft 2 играли сугубо по клубам, а вместо игры подчас довольствовались лишь тем, чтобы почитать чье-нибудь чужое прохождение (разумеется, в текстовой форме). Но на самом деле – верим, что вы не теряетесь и перед лицом современной придирчивой аудитории, готовой с полпинка уйти либо подкасты слушать, либо стримеров смотреть.

Верим, что вы продолжите расти и меняться, но никогда не перестанете любить игры.

В конце концов, отечественный игровой пейзаж без «Игромании» представить очень трудно – и совершенно не хочется.

Екатерина Пташкина,
«Мир фантастики»

Не будь «Игромании» – не было бы «Мира фантастики», а не будь «Мира фантастики» – в моей жизни все было бы совсем иначе и наверняка не так интересно. Уже за одно это можно пожелать журналу еще как минимум два десятка лет процветания. А еще за то, что при упоминании этого слова знакомцы и незнакомцы начинают уважительно кивать и предаваться приятным воспоминаниям. Скажу честно, я не заядлый геймер, но существование этого журнала все равно греет мне душу. To infinity and beyond, ребята!

Battlestate Games,
разработчики Escape from Tarkov

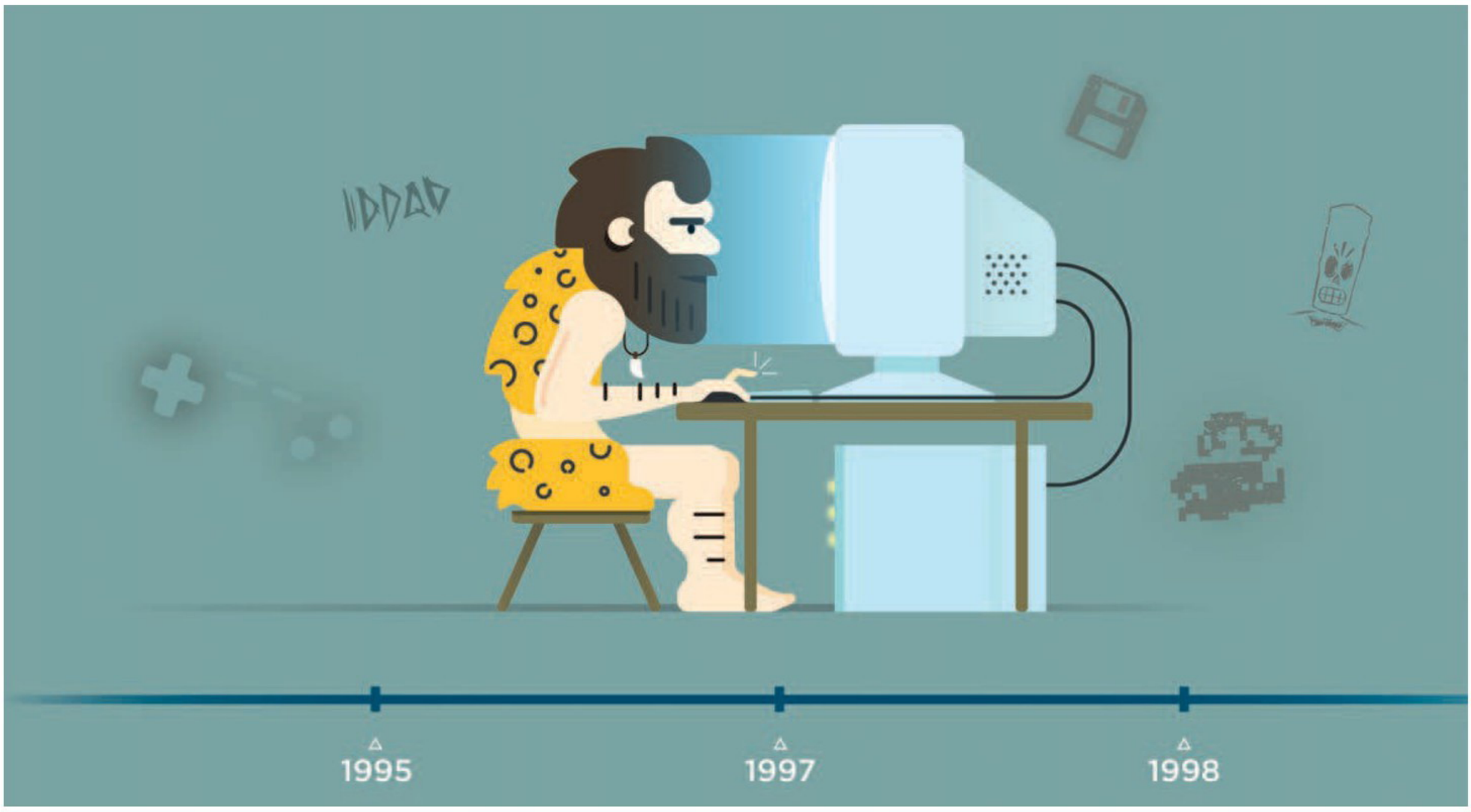
От имени Battlestate Games поздравляем вас с юбилеем! Двадцать лет, как ни банально это прозвучит, только начало – и для людей, и тем более для компаний. Молодость была бурной и славной, но впереди ждут новые вызовы. Желаем вам, чтобы они обернулись новыми победами!

Kalypso Media Group,
разработчик и издатель

«Игромания», поздравляем с 20-летием!

На протяжении двух десятилетий журнал остается одним из наиболее авторитетных и известных российских игровых изданий. Вас любят и ценят как читатели, так и представители индустрии. Попасть на обложку «Игромании» всегда считалось престижным как среди разработчиков игр, так и издателей.

От всей души поздравляем редакцию «Игромании» с юбилеем и хотим пожелать дальнейших творческих успехов!



ИСТОРИЯ «ИГРОМАНИИ»

ОТ ДРЕВНЕЙШИХ ВРЕМЕН ДО НАШИХ ДНЕЙ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЕВ, АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ, МИХАИЛ ШЕВКУН, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

«Игромании» исполняется 20 лет. Нам есть что вспомнить и есть чем гордиться. Пришло время завести «Делориан» и пронестись через все этапы большого пути.

Древние времена

1995. Начало

Началось все в 1995 году, когда в России только-только возникло такое явление, как игровая журналистика. На прилавках магазинов уже лежали культовые, но ныне не существующие издания – «Магазин игрушек» (позднее Game.EXE) и «Великий Дракон», а по телевизору крутили передачи «Dendy – Новая реальность» и «От винта!».

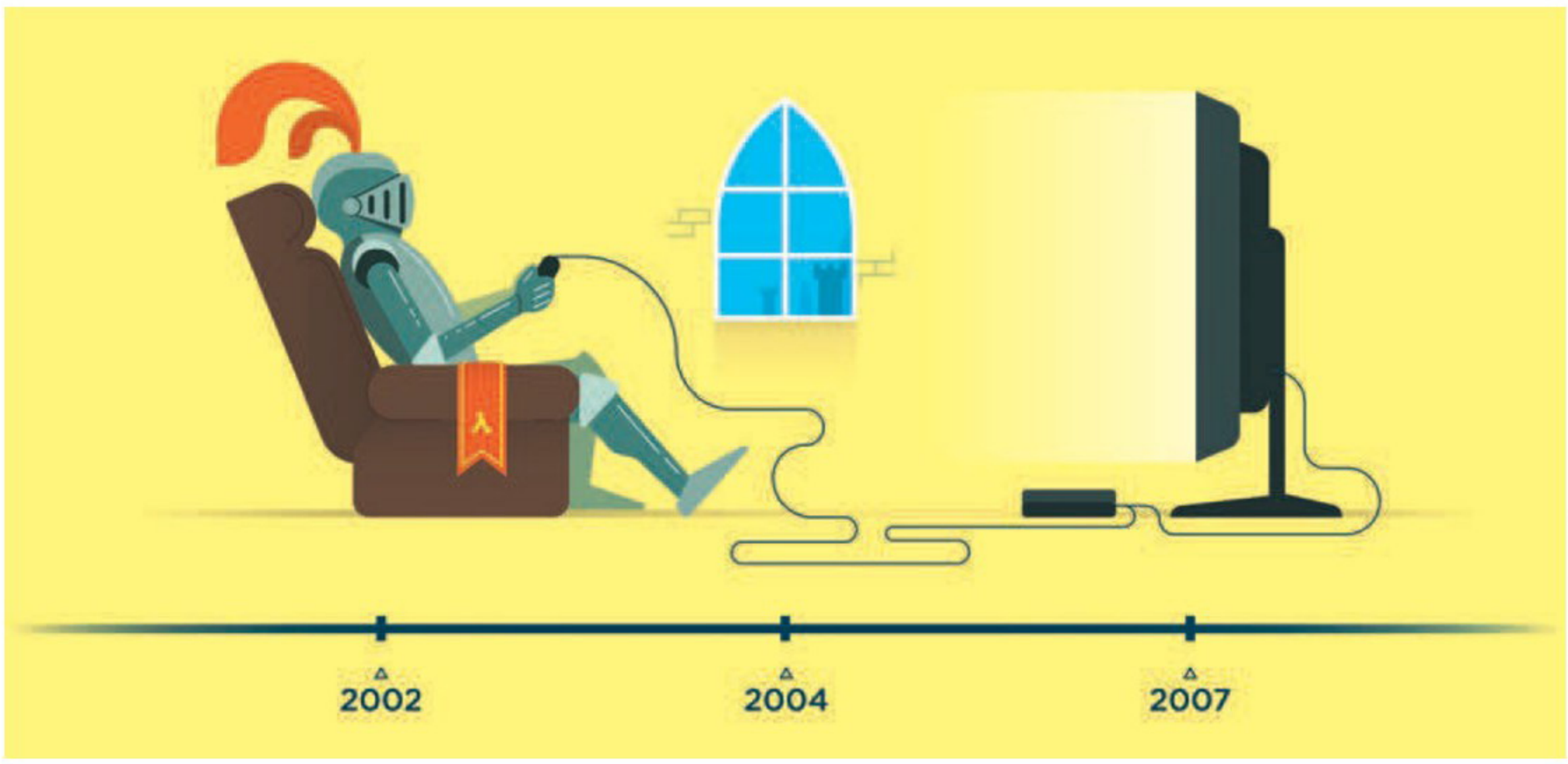
Игры 1990-х были отнюдь не так дружелюбны к пользователю, как современные проекты. Новичок, запустив какую-нибудь стратегию или квест, мог стушеваться и даже не понять, что от него, собственно, требуется. Помочь в такой патовой ситуации могли книги с советами по прохождению, паролями и секретами. Именно их изданием и занялись Александр Парчук и его компаньон Евгений Исупов (ныне директор издательского дома «Игромедиа»).

Информацию об играх добывали из сети самостоятельно, переводили материалы с западных ресурсов, а о том, какие новинки сейчас популярны, узнавали от продавцов в игровых магазинах. Также использовали технические средства: находили товарища, который не умел писать, но разбирался в видеоиграх, подключали приставку к видеомагнитофону и давали микрофон с самодельным микшером – человек играл и записывал комментарии на кассету, а редактор на основе записи создавал материал. Книги пользовались популярностью, а со временем было решено перейти к формату ежемесячного журнала. Так и родилась «Игромания».

Первый выпуск «Игромании» увидел свет в сентябре 1997 года. От тех же книг с гайдами он отличался только форматом, но это было частью выбранной стратегии. Рынок печатного игрожура тогда был почти полностью поделен, а потому новое издание долж-

ВОТ ТАКИМИ ЧЕРНО-БЕЛЫМИ томиками изначально выходил «ЛКИ». И не только он!

ОБЛОЖКА первого номера «Игромании». Героев надо знать в лицо!



ЛКИ! Как много теплых воспоминаний связано с этим журналом!

но было чем-то выделяться из общего потока. Ставку решили сделать на прохождения. Если другие издания просто рассказывали о новых проектах, то «Игромания» еще и помогала разобраться в тонкостях геймплея.

Около двух лет журнал держался выбранного направления, периодически корректируя курс, пока в двухтысячном не началась пора больших перемен и экспериментов. Было решено не просто занимать удобную позицию, но идти в наступление – «Игромания» должна стать лучшим журналом о видеоиграх в России! Стартовал период поиска выхода на самую широкую аудиторию. Новые рубрики появлялись и исчезали, авторы писали едва ли не все, на что хватало выдумки, – к примеру, многостраничные эссе о несуществующей экранизации **DOOM** или словарик начинающего квакера (так в ту пору называли фанатов **Quake 3**). Только к 2002 году издание обрело привычную форму: новости, превью, обзоры, «Железный цех» и т.д.

1998. Создание сайта igromania.ru

Конец девяностых – не то что заря интернета в России, а скорее темный предрассветный час. Но уже тогда было решено, что «Игромания» непременно должна быть в сети. Сайт igromania.ru был зарегистрирован меньше чем через год после выхода первого номера – 1 июля 1998-го. Изначально портал создавался с простой и прагматичной целью – продвигать журнал и исследовать аудиторию. Начиная с 2003 года на форуме каждый месяц читателей спрашивали, понравился ли им свежий номер, что, по их мнению, следует изменить, что убрать, а что добавить. Отчасти именно пользователи интернета определяли облик и содержание издания. Со временем на сайте появлялось все больше контента, помимо перепечатанных статей из «Игромании». Посетители могли найти демоверсии проектов, патчи, трейнеры, ролики и массу всего другого.

В 2006-м сайт начал публиковать собственные рецензии на игры. Не все помнят, но изначально шкала оценок у портала была своя – пятибалльная. В 2009 году сайт переходит на новый движок, в результате чего меняется до неузнаваемости, а его популярность стремительно растет. Уже в 2012-м портал igromania.ru можно было уверенно назвать самостоятельным авторитетным интернет-изданием. Таким он остается и сегодня. Каждый день мы публикуем материалы на темы, которые интересны геймерскому и гиковскому сообществу СНГ. Игры, фильмы, телесериалы, комиксы – об этом и многом другом рассказывают наши авторы.

НЕДОСТИЖИМАЯ ВЫСОТА

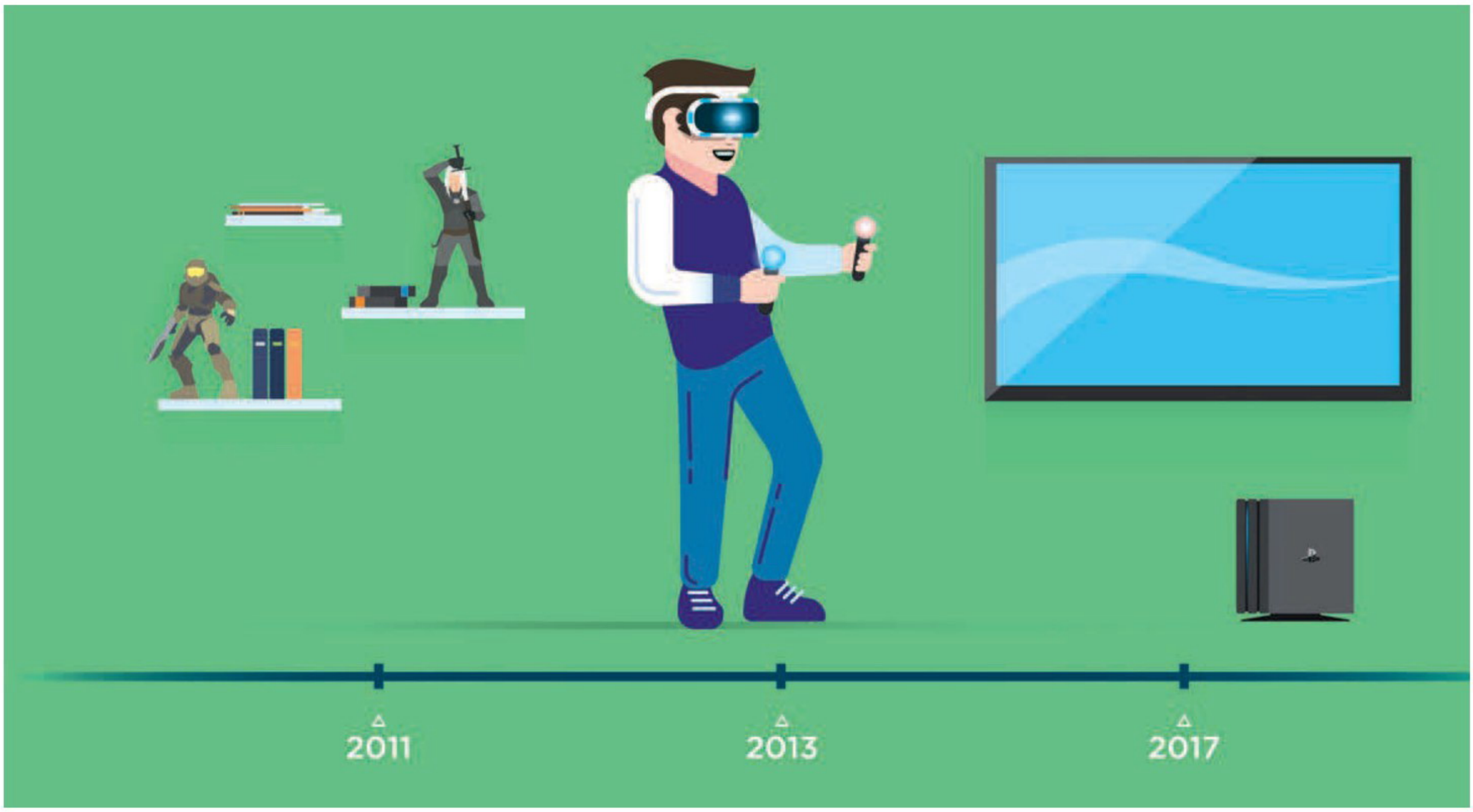
В июле 2008 года тираж «Игромании» составил 240 498 экземпляров. Таких показателей никогда не было и никогда уже не будет ни у одного печатного игрового издания на постсоветском пространстве.

Средние века

2002. Создание журнала «Лучшие компьютерные игры»

В конце 2002-го в печать ушел журнал «Лучшие компьютерные игры», который стал своеобразным перерождением одноименной серии книг, выходившей с 1998 года.

Этот проект состоялся во многом благодаря Андрею Ленскому, также известному как Ричард Псмит, который был главным редактором нового издания. Это был уникальный человек, способный, не отрываясь от разговора, написать статью страниц на тридцать, отредактировать еще три, а потом уехать на игру «Что? Где? Когда?» в соседний город, чтобы к утру вернуться обратно на работу. Говорят, что USB-хомяк, который бегает в колесе тем быстрее, чем быстрее печатаешь на клавиатуре, скончался у него от усталости на третьи сутки.



ОТ МОСКВЫ ДО ПИТЕРА

Если постранично разложить все номера «Игромании» за двадцать лет, то получится дорога длиной в 8,5 км – маршрут для довольно интенсивной утренней пробежки.
Но если то же самое проделать со всем тиражом одного только последнего номера, то можно с запасом покрыть страницами расстояние от редакции в Москве до Зимнего дворца в Санкт-Петербурге.

Журнал этот был посвящен руководствам, прохождениям, советам и прочему детальному изучению лучших игровых проектов. Именно тут игре порой посвящали по полсотни страниц в нескольких номерах подряд и не отцеплялись от нее, пока не изучали все-все-все подробности.

Отдельного внимания стоила аналитическая рубрика, где знающие люди рассказывали о том, как делаются игры, какие ошибки чаще всего допускают геймдизайнеры и как их обходить, как работает та или иная игровая механика. Рассматривались и околоигровые тематики – были рассказы об игровых мирах и о монстрах, их населяющих, изучалось строение лазерного меча из «Звездных войн» и развенчивались мифы о «непобедимой» катане.

ЛКИ просуществовал целых девять лет – долгий срок для российского игрожура. В памяти читателей журнал навсегда останется одним из самых качественных и уникальных проектов в истории отечественной индустрии.

2003 год. Создание «Мира фантастики»

Издательство росло и развивалось, и мы решили создать еще один журнал, на этот раз посвященный фантастике, книгам, кино и настольным играм. Все эти темы встречались на страницах «Игромании» и раньше – печатались фантастические рассказы, появлялись статьи о настолках, – но им было тесно в рамках издания о компьютерных играх.

Концепцию нового журнала (изначально его планировали назвать «Портал») придумали тогдашний директор издательства Денис Давыдов и Николай Пегасов с портала Rolemancer (он же вел в «Игромании» рубрику о настольных ролевых играх). Первый «Мир фантастики» увидел свет в сентябре 2003 года – и выходит по сей день. Более того, если раньше это был просто еще один журнал издательского дома, то теперь наши команды близки как никогда: мы сидим в одной комнате, регулярно помогаем друг другу материалами и авторами (YouTube-канал «Игромания Кино» делает команда МФ), а наш главный редактор Евгений Пекло набирался опыта в игровом разделе «Мира фантастики».

2004. Создание «Видеомании»

Еще в 1998 году к части тиража печатной «Игромании» издательство начало прикладывать CD с различным бонусным контентом. Всяческие демки, модификации для игр, обои на рабочий стол – в общем, уйма приятных мелочей. С годами количество и наполнение дисков менялось, а сами они постепенно трансформировались из приложения в самодостаточную медиаплощадку. Самый стремительный рывок в этом направлении произошел в 2004 году, когда на CD/DVD появился раздел «Видеомания». В самом начале в нем была только пара роликов. Затем пять, потом десять. А спустя какое-то время под видеоблок пришлось отводить целый диск и арендовать для производства студию в Подмосковье.

Превью ожидаемых игр, репортажи из крупных издательств, интервью с разработчиками, игровые новости, пусть и выходящие раз в месяц, – таким крутым видеоконтентом на тот момент не мог похвастать-

ся ни один журнал на постсоветском пространстве. И речь идет не только об игрожуре. Материалы «Видеомании» с позволения редакции регулярно использовались на телевидении, в программах, посвященных компьютерным играм. Кстати, собственные эксперименты на малом экране у «Игромании» тоже были: с 2005 по 2007 год на канале A-One каждую неделю выходила одноименная программа.

Сегодня «Игромания» продолжает делать одни из самых качественных роликов на игровую тематику, а основатель «Видеомании» Антон Логвинов является популярным блогером русскоязычного сегмента YouTube.

2007. Создание официальной группы «Игромании» в соцсети «ВКонтакте»

В 2007 году социальные сети в России только начинали свой путь, и на тот момент никто всерьез не рассматривал их как значимые медиаплощадки. А потому за дело взялись энтузиасты. В конце сентября 2007 года Влас Томошевский открыл группу «Игромании». Какое-то время сообщество поддерживалось только силами поклонников видеоигр, которые всем сердцем любили журнал и сайт. Благодаря их вкладу группа росла семимильными шагами, став оперативным источником информации для сотен тысяч пользователей соцсети.

Довольно быстро редакция издания увидела потенциал социальных сетей и заинтересовалась популярным сообществом, связавшись с его авторами. Так началась современная история «Игромании», где неотъемлемой частью издательства стало постоянное общение с читателями в «ВКонтакте».

Актуальные новости из мира видеоигр всегда оставались основным приоритетом сообщества – зачастую они публикуются в то же время, что и в крупных западных изданиях, а иногда даже раньше. В группе проводится множество розыгрышей с различными призами. Такого количества честных конкурсов не проводит ни одно другое игровое сообщество. На сегодняшний день у нас в «ВКонтакте» больше 492 000 подписчиков. К моменту выхода номера в печать это число может дорасти до полумиллиона.

Наши дни

Сентябрь 2011. Запуск YouTube-канала

Когда редакция окончательно решила, что «Игромания» – это большой медиапортал, который должен охватывать все актуальные площадки, пошла экспансия и на YouTube. Изначально туда, опять же силами энтузиастов, переливались видеоролики с диска. А затем стартовало собственное производство. Канал постепенно рос, но выстрелил он после появления первого видеомиллионника. Это был комичный ролик про смерть в серии **The Sims**, который, судя по всему, завирусился и привел к тому, что канал появился в информационном поле YouTube и в Топ-100 крупнейших каналов рунета. С той поры прирост подписчиков редко опускался ниже отметки в 1–2 тысячи за день, и канал продолжает стремительно расти.

Каждый понедельник на нем выходят «Игровые новости», которые собирают сотни тысяч просмотров, каждую пятницу – программа «Во что поиграть на этой неделе», где рассказывается о достойных внимания проектах. И, конечно же, регулярно появляются обзоры и превью самых важных релизов сезона, репортажи о важнейших мероприятиях в игровой индустрии и многое другое. Ролики озвучивают актеры, чьи голоса знают тысячи зрителей: Борис Репетур, Сергей Чихачев, Олекса Мельник и Александр Смоленов.

2013. Запуск приложения на iPad и Twitch

21 ноября 2013 года «Игромания» добралась до мобильных гаджетов. Редакция запустила свое приложение на iPad, которое позволило читать все свежие выпуски журнала в электронном виде и с интерактивной версткой. Эксперимент более чем удался: сразу после старта «Игромания» начала покорять топ-чарты российского App Store. В первый день в категории «Журналы» она заняла первое место, обогнав такие популярные издания, как Men's Health и Cosmopolitan, а через некоторое время вырвалась в лидеры и в категории «Развлечения», оставив позади известное видеоприложение ivi.ru. Вскоре «Игромания» получила собственный баннер внутри киоска – знак высокого качества от Apple.

В том же 2013 году редакция стала проводить первые эксперименты со стримингом. Со временем это вылилось в отдельное, бурно развивающееся направление – с собственной студией и участием практически всего редакционного состава. Нельзя сказать, что канал делают отдельные люди, свою лепту вносит почти каждый: некоторые занимаются именно стримингом (обеспечивают сетку вещания, следят за звуком и картинкой, гримируют стримеров перед эфирами, в конце концов), а другие заскакивают на трансляции, когда выпадают свободные минуты. Ну или просто проводят эфиры по тем играм, в которых хорошо разбираются. Twitch – это не столько направление, сколько форма выражения любви к играм и отличный канал общения с нашими читателями.

Здесь и сейчас. Перезапуски всего и вся

Этот юбилейный год воистину стал годом переосмыслений и перезапусков. Сайт переехал на новый движок, той же дорогой решило пойти и приложение для iOS. Журнал, который вы держите в руках, теперь выходит на новой, заметно более плотной бумаге. Сколько же мы к этому шли и прикладывали усилий! Даже трансляции решили не отставать: Twitch полностью перезапустили с новой командой и новым оборудованием.

История «Игромании» продолжается. Каждый день редакция делает все возможное, чтобы стать лучшим российским медиа о видеоиграх и не только. Мы благодарны тем, кто был с нами все эти двадцать лет, и тем, кто совсем недавно присоединился к огромному кругу наших читателей. Добро пожаловать, дальше будет только круче! ■

ЗОЛОТАЯ КНОПКА

7 марта 2016 года количество подписчиков YouTube-канала «Игромании» перешло за отметку в 1 000 000, за что он был награжден знаменитой «Золотой кнопкой». А меньше чем за год на канал подписалось еще 350 000 человек, так что мы с нетерпением ждем завоевания «Бриллиантовой кнопки».

ЛУЧШИЕ ИГРЫ ДВАДЦАТИЛЕТИЯ

ПО ВЕРСИИ «ИГРОМАНИИ»

ТЕКСТЫ ПОДГОТОВИЛИ: Евгений Пекло, Дмитрий Шепелёв, Александр Пушкарь, Лев Левин, Екатерина Жорова, Анна Браславец, Сергей Жигальцев, Денис Павлушкин, Глеб Бесхлебный, Алексей Пилипчук, Александр Милашенко, Павел Ильин, Светлана Нелипа, Родион Ильин, Александр Афанасьев, Илья Овсянников

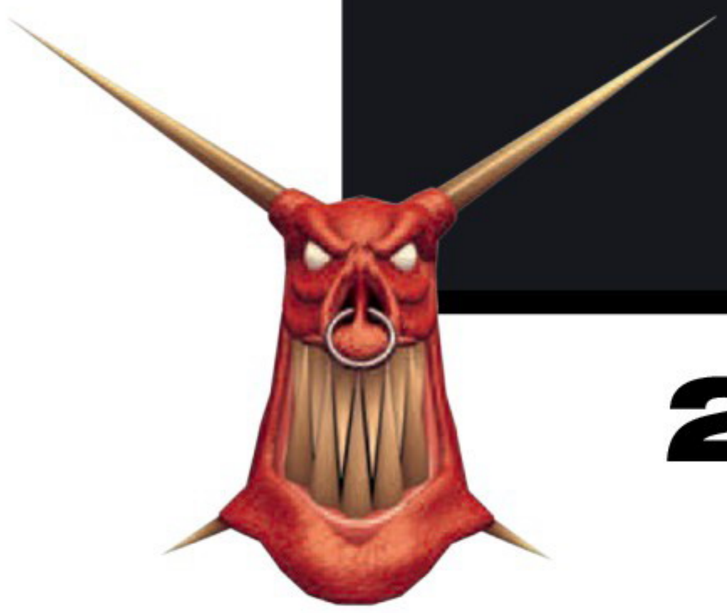
«Игромании» стукнуло 20 лет. Двадцать лет мы каждый месяц рассказывали вам об играх, советовали, как эффективнее их проходить, да и в целом подкидывали мысли, как скрасить ваш досуг, если вам близка развлекательная культура. Подоспела круглая дата, и мы задумались – а что подарить вам, дорогие читатели? Вы читаете наш журнал, покупаете его, коллекционируете на полочках, смотрите диск, вешаете постеры, собираете наклейки, пишете в «Почту» – вы тоже часть этого журнала, а значит, праздник у нас общий. Нельзя же оставить вас без подарка!

И тогда мы придумали подвести итоги двадцатилетия. Рассказать про самые-самые игры. Скрупулезно, год за годом. На следующих сорока страницах вы найдете небольшие рассказы о всех играх за эти двадцать лет, которые редакция «Игромании» единогласно признала хорошими и значимыми.

Ну и финальным крещендо нашей праздничной симфонии стал топ-100 лучших игр двадцатилетия. Вот всё как положено – полноценный список, как у журнала Forbes. Конечно, мы могли бы подвести итоги за всю историю игровой индустрии, но будем честны: до 1997 года немножко не наша зона ответственности. Нас тогда еще не было. Да и вам, уважаемые читатели, было бы не слишком интересно продираться через джунгли пакменов, стены тетрисов и завалы из заплесневелых «рогаликов». А тут все свое – родное, ламповое и любимое.

И еще один момент. Не расстраивайтесь, если не встретили упоминания о ТОЙ САМОЙ ИГРЕ. Выбирала вся редакция, и у каждого нашлось несколько проектов, за которые он топил-топил, но широкой поддержки коллег по данному вопросу не встретил. Мы не забыли про вашу игру. Просто на фоне других претендентов она не смогла. Увы. Скорбим вместе с вами. И вместе с вами радуемся тем восхитительным игровым проектам, что смогли. Что оказались достойны и радуют нас так же сильно, как будто вышли только вчера. Итак, наберите воздуха в легкие и переворачивайте страницу – праздник начинается! ■

НА ПЕРВЫХ порах журнал очень быстро развивался. К примеру, первый номер был еще черно-белым, зато второй уже вышел в цвете



20 ЛЕТ НАЗАД

НА СЛУЖБЕ ЗЛА

Fallout

Постапокалипсис похож на вино – с годами становится только лучше, хотя когда-нибудь неизбежно превратится в уксус. Так было и с культовым **Fallout** (нет, в уксус он еще не превратился, конечно!), просто на старте не имел и десятой доли культового статуса, который приобрел с годами. Пустоши с их черным юмором, околопервобытными законами и почти безграничным потенциалом для отыгрыша роли с каждым годом затягивают все больше. Пускай сейчас графика оригинальной дилогии Fallout кажется довольно невзрачной, но не стоит забывать, что у любителей застольных ролевых игр в наличии только карандаш да листочек с характеристиками персонажа – и никто не жалуется. А удовольствия от погружения в мир они получают заметно больше, чем от любого современного AAA-4K-проекта. Вот и Fallout стал прекрасным миром на границе отточенных механик и воображения – жестоким, самобытным и невероятно притягательным. Мы любим его и по сей день. «Спустя столько лет?» – «Всегда!»

Grand Theft Auto

Самая первая часть истории про великого автоугонщика уже вовсю перла против системы, выпячивая на первый план посыл: *здесь вы играете за преступника и пользуетесь абсолютной вседозволенностью*. Угоняйте машины, убивайте случайных прохожих, выполняйте задания криминальных боссов, будьте маньяком в свое удовольствие – делайте то, что в реальной жизни делать нельзя!

Пусть первая **GTA** имела вид сверху и крупные пиксели, что не позволяло что-то разглядеть, – воображение дорисовывало все, что надо. Ну и да, свобода. Берите миссию в любом звонящем телефоне, плюйте на сюжет и взрывайте машины да грабьте людей. Ваша задача в каждом городе – набрать определенное количество долларов, и абсолютно никого не волнует, как именно вы этого достигнете. Все то, что сделало серию одним из лучших средств для снятия стресса, было заложено еще в 1997-м.

Dungeon Keeper

Эта игра перевернула жанр стратегий с ног на голову сразу по двум осям. Во-первых, тут мы играли за зло (хм, чувствуете параллели с GTA?). Наша роль – бесплотный дух, который следит за порядком в подземном царстве вампиров, темных рыцарей и прочих демонов. Они живут себе и не тужат, но вот беда – с поверхности то и дело спускаются экспедиции светлых героев, которые то резню устроят, то натуральный грабеж с расхищением подземных сокровищ. И кому, как не нам, встать на защиту мирной темной жизни?

Во-вторых, войска тут были игроку не подконтрольны. Их можно в подземелье приманить, обеспечив нужные условия – спальное место, питание, специальную «профессиональную» комнату, – но в остальном они предоставлены сами себе. Можно разве что брать их в виртуальную руку и перекидывать с места на место, а там уж они сами решат, чем заняться – рваться в бой или тактически отступить, или «ну тебя, Хранитель, нафиг, я есть пошел, потом вздремну, а потом уж обращайся». Впрочем, в такие моменты подчиненного можно и стукнуть. Все как в редакционной жизни!

Age of Empires

Название **Age of Empires** оказалось не только говорящим, но и пророческим для всего жанра RTS. Игра действительно была эпохальной. Для тех лет у стратегии было все, что нужно игроку, – отличная анимация и графика, а также целых двенадцать наций, поиграть за которые можно было в рамках четырех кампаний. Допустим, можно было сыграть финикийцами и сделать их доминирующей силой в Древней Греции. А можно было просто любоваться тем, как сильно Вавилон отличается от Эллады.

Carmageddon

И снова у нас игра, где мы вновь оказываемся в роли злодея. Ну уж не героя точно! Самая беспринципная и кровавая аркадная гонка всех времен и народов. Когда за баранкой сидит Макс Дэмедж или Дай Анна, стоит держаться в стороне от проезжей части. Мужчины, женщины, старики или скот – без разницы, кто угодит под колеса. За всех дают очки и бонусное время. А в придачу ко всему этому фестивалю трэш-насилия идут огромные, полные деталей трассы, куча интерактивных бонусов, заставляющих **Mario Kart** краснеть, и большая реиграбельность. Кто сказал, что бездумное насилие может помешать вполне глубокому геймплею?

Quake 2

Именно с этой игры когда-то началась эпоха киберспорта. Нет, был, конечно, в **Quake 2** синглплеер – и довольно неплохой, даже местами нелинейный, с сюжетом и кучей секреток, – но главную популярность игре обеспечил именно сетевой режим, где игрок сражался с куда более опасными соперниками, чем компьютерные болванчики, – с такими же людьми, как он. И да, мультиплеер был еще в **Doom** и первом **Quake**, но именно здесь баланс и соревновательность вышли на тот уровень, который позволил устраивать по игре полноценные турниры с по-настоящему ценными призами.

Именно Quake 2 окончательно закрепил за шутерами управление с мышью (в Doom, хотите верьте, хотите нет, удобнее играть только с клавиатуры) и надолго задал стандарты по дизайну уровней. На него равнялись, с ним соревновались, в него до сих пор временами поигрывают, как друг против друга, так и просто на прохождение, – с поиском всех секретов, с использованием одного только пистолета, вслепую, вдвоем, да как угодно вообще. И ведь что характерно – не надоедает! Попробуйте сами, сейчас такого уже не делают.

Final Fantasy VII

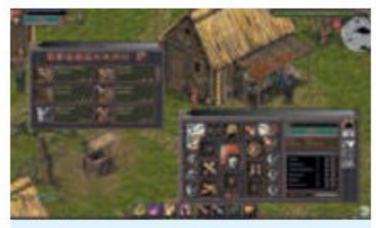
Для того чтобы понять всю значимость седьмой части **Final Fantasy**, достаточно вспомнить, с какими трудностями сталкивались фанаты жанра jRPG во второй половине девяностых. От них требовалось не только воображение, но еще и запас адского терпения. **Final Fantasy VII** на этом фоне смотрелась как мессия. Игра, которая обязана сделать jRPG популярным на Западе жанром. И ей это удалось: превосходная графика (наконец-то, пусть и не совсем честное, но 3D), отличные диалоги, увлекательные сражения и просто божественные CG-ролики. Хвалить «семерку» можно бесконечно. Классика, как ни крути.

The Curse of Monkey Island

Если первые две части «Обезьяньего острова» были вполне классическими квестами, то третья местами неотличима от полнометражного мультфильма. Весь этот громоздкий интерфейс с инвентарем и списком доступных активностей исчез, действие развернулось во весь экран, а между эпизодами, где нужно было решать головоломки, появилось огромное количество прекрасно срежиссированных катсцен. Если знать, куда бежать и что делать, **The Curse of Monkey Island** превращается в четырехчасовое приключение, причем с очень и очень специфическим юмором на грани фола. А иногда и немножечко за ней.

Worms 2

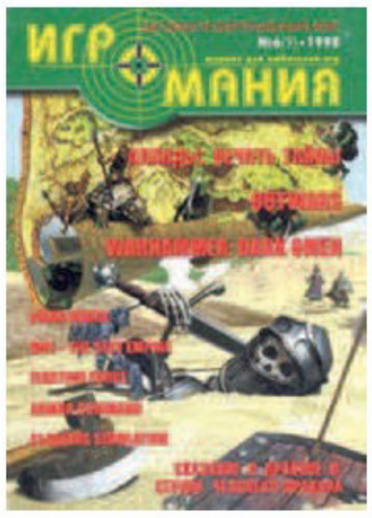
Первые «Червячки» очень сильно отличались по дизайну от всех последующих. Персонажи там были суровые и зубастые, носили повязки а-ля Рэмбо и вовсю излучали мужицкий милитаризм. А потом появились **Worms 2** – и стиль резко изменился, чего многие поклонники оригинала серии так и не простили. Герои стали миленькими и розовенькими, оружие из реалистичного стало мультяшным – при этом их фирменная кровожадность и бессердечие никуда не делись. Черви продолжили взрывать друг друга, расстреливать из пистолетов и дробовиков, скидывать в воду и жечь напалмом. В арсенале водились не только ракеты и гранаты, но и, например, прыгучие взрывоопасные овцы. Или старушки на последнем издыхании, которые самоликвидируются ровно через пять секунд вместе с солидным куском карты. Фантазия разработчиков казалась безграничной, разнообразие геймплея внушало, а оконный интерфейс с кучей-кучей опций позволял настраивать оружие до мельчайших деталей – вплоть до пятидесяти выстрелов из дробовика или даже направления разлета осколков для каждого отдельного вида гранат. Красота! ■



ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

А еще 1997-й запомнился нам отличными гонками и культовой MMORPG. Вторая **Need for Speed** привнесла в серию все то, за что ее любят и по сей день. По разнообразным и красивейшим трассам в разных уголках Америки и Европы хотелось носиться часами, всецело даря себя скорости. И классной музыке!

Вопреки распространенному мнению, **Ultima Online** не была первой MMORPG в мире, зато на звание первой популярной вполне может претендовать. Изометрический вид, потеря персонажами всех предметов после смерти (храните деньги в сберегательной кассе!), и «интересная» прокачка: чтобы усилить умение до максимума в 100 очков нужно было повторять одно и то же действие неделями… В общем, по нынешним меркам геймдизайнерские решения там были ужасающие. Но тогда это смотрелось довольно хорошо. Да и сам ее создатель, Ричард Гэрриот, играл в UO на правах одного из персонажей.



ПЕРВЫЙ ДИСК
у журнала появился именно в 1998 году. Это был CD, на котором хранились настоящие сокровища – демоверсии игр

19 ЛЕТ НАЗАД

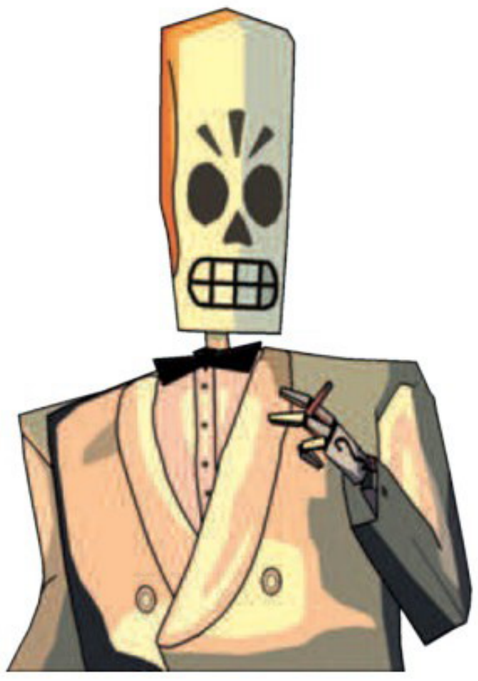
НОВЫЕ ЭТАЛОНЫ

Half-Life

Как бы там ни восхищались второй частью **Half-Life**, первая для своего времени была куда круче. В сущности, именно с нее начался жанр боевиков, в котором повествование идет во время игрового процесса. Все события развиваются прямо у вас на глазах, вы всегда в центре происходящего, все вращается вокруг вас. Именно вы жмете кнопки, чтобы открыть портал в другой мир, именно к вам обращаются встреченные персонажи, рассказывая еще кусочек истории, именно вы берете ломик и расчищаете себе путь из обреченной лаборатории «Черная меса». Здесь не было даже разделения на миссии, только подзагрузки между локациями, поэтому все прохождение сливалось в один большой интерактивный фильм с кучей событий, фантастическими на тот момент декорациями (включая визит на чужую планету), обилием оружия, харизматичным главным героем (даром что ни слова не произнес) и очень, *очень* хорошим искусственным интеллектом. Вражеские спецназовцы координировали свои действия, заходили с тыла, выкуривали гранатами… Словом, это была революция, боевик действительно нового поколения.

Fallout 2

Сделать один раз шедевр могут многие. А вот развить концепцию, закрепить успех в сиквеле – только настоящие Творцы, которые понимают, что и почему они делают. Да, **Fallout 2** получился немножко другим по настроению – масштабнее, веселее, его щедро сдобрили пасхалками, – и не все согласны, что это делает игру лучше оригинала. Пожалуй, стоит рассматривать дилогию как единое произведение в двух актах – тогда не придется мучиться вопросом «Какая часть лучше?». Они обе – шедевры, оказавшие колоссальное влияние на массовую культуру, причем не только на игровую. Дилогия показала, что постапокалипсис жив, интерес к нему не угас и что даже не слишком успешные в финансовом плане произведения на самом деле просто долгосрочные вложения. Пустоши позволяют делать почти все, на что хватит фантазии: уничтожайте всех разумных существ, снимайтесь в фильмах для взрослых, заболевайте и излечивайтесь от алкоголизма, избавьтесь от лишнего пальца на ноге, спасите мир умственно неполноценным героем – разработчики позаботились, чтобы все это можно было сделать. Перед вами пустынный мир возможностей, наслаждайтесь!



Grim Fandango

Люди делятся на два типа – на тех, кто любит квесты **LucasArts**, и тех, кто еще не поиграл в них. Если вы из последних, то после **Grim Fandango** вы обязательно попадете к первым. Разработанная легендарным геймдизайнером Тимом Шейфером игра ставила перед собой амбициозную цель: привлечь внимание игроков к ставшему непопулярным жанру point & click квестов. Специально для этого в LucasArts разработали новый движок, который переносил квест из привычного двухмерного пространства в полноценное 3D, а стандартный для приключенческих игр интерфейс был полностью переосмыслен.

Grim Fandango сочетает в себе все самое лучшее из жанра: удивительный мир, полученный путем соединения мексиканского праздника «День мертвых» с нуарным фильмом, захватывающий сюжет, прекрасную для своего времени графику и, конечно же, блестящий юмор, и в наши дни не потерявший актуальность.

StarCraft

Стратегии с разными фракциями встречались и прежде – та же **Dune 2** уже имела три воюющие стороны со своими уникальными юнитами, – но до **StarCraft** еще нигде и никогда фракции не различались настолько сильно. Терраны были еще худо-бедно привычные, управлялись примерно так же, как люди и орки из второго **Warcraft**. Войска из казарм и заводов, здания, которые можно чинить... Но вот уже зерги регенерировали сами, распространяли вокруг себя слизь, умели закапываться в землю и вообще вылуплялись из. Протоссы так вообще телепортируют здания со своей планеты почти без участия рабочих, делают ставки на силовые щиты и вообще не чинятся, да еще и здания строят только вокруг пилонов. Сейчас это уже знает каждый школьник, а тогда игра преподносила сюрприз за сюрпризом. А еще у нее был шикарный сюжет с противостоянием зловещей конфедерации, экспериментами над человеческим геномом и войной древних рас, в которую случайно вклинилось человечество. Ну и мультиплеер, ставший эталоном для киберспортивных стратегий.

Baldur's Gate

Baldur's Gate даже на сегодняшний день может считаться эталоном ролевых игр по AD&D. И это доказали **Pillars of Eternity**, позаимствовавшая стиль, игровой процесс и даже интерфейс у классической игры **BioWare**, и **Dragon Age: Origins**, сумевшая перенести *те самые* ощущения на современный движок… а потом благополучно все растерявшая в продолжениях. Игра дотошно соблюдала правила AD&D, была весьма сложна и выдавала бесчисленное множество вариаций происходящего, зависящих от состава команды, маршрута, принятых решений, погоды за окном, удачи и содержимого рюкзаков. Игровые мастера одобряют!

Metal Gear Solid

Несмотря на собственное место в хронологии и огромное значение для серии, **Metal Gear Solid** был лишь трехмерным ремейком **Metal Gear 2**. Оттуда он брал и сценарные наработки, и основу геймплея, и даже какие-то отдельные игровые ситуации. Только все это не отменяет того факта, что для 1998 года Metal Gear Solid был проектом, мягко говоря, выдающимся. Именно он в числе первых показал, что игры могут не только развлекать, но и рассказывать (и показывать) истории не хуже, чем кино. При этом геймплейно проект Хидэо Кодзимы тоже в грязь лицом не бил, – столь продуманных стелс-экшенов за все время существования жанра вышло не так уж и много.

Вангеры

«Вангеры» заметно похожи на **«Космических рейнджеров»**: открытая карта, тут купил, там продал; взял квест, выполнил, получил награду. Но все происходит в реальном времени, вместо космических кораблей тут машинки-мехосы, вместо межпланетного вакуума – совершенно безумные миры со сложным ландшафтом, вместо денег – шкурки жучков-бибов, которых можно просто давить колесами, собирая капитал… Движок – воксельный, что, во-первых, означает даже по сей день не устаревшую графику, а во-вторых, тотальную разрушаемость всего и вся. И наконец, самое главное – сеттинг. Просто примите к сведению, что в мире Фострал нужно возить нимбос в инкубатор, потом доставлять флегму в подиш, между делом неплохо бы выиграть элирекцию, пока не наступила чавка, а для завоевания расположения Пальца стоит привезти ему кузовков. Ничего не понятно? А ушлый вангер все это знает наизусть. К «Вангерам» стоит приобщиться хотя бы ради сленга – надо же знать, как реагировать, если вас назовут раффа! Ну а геймплей тут ничуть не менее затягивающий, чем в тех же «Рейнджерах». ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Продолжений в 1998 году хватало. И встречали их по-разному.

Продолжение почти гениального хоррора Синдзи Миками сменило настроение (вместо особняка в традициях **Sweet Home** – полицейский участок и фабула американского ужастика), но осталось верно собственным традициям. Еще больше зомби. Корпорация Umbrella. Загадки. **Resident Evil 2**!

Хорроров было мало, а вот стратегий в конце 1990-х хватало на всех желающих. **Dune 2000** в этом ряду – это как фанат панк-рока, откопавший машину времени и отправившийся прямиком на концерт Ramones. Игра настолько была похожа на Dune 2, что критики не оставили на ней и камня на камне. Зато геймеры запомнили и полюбили.

А вот третий NFS приняли весьма тепло. Когда-то гонки были просто спортом, намотыванием бесконечных кругов по треку. А потом к делу подключили полицию в **Need for Speed 3: Hot Pursuit**, и сразу стало в десять раз веселее. Теперь мы не просто гоним вперед – ради заветных цифр на секундомере и места на пьедестале, – мы еще удираем от служителей правопорядка, мечтающих влепить нам штраф. Ставки выросли, а вместе с ними – и уровень адреналина. Спасибо Hot Pursuit за самые острые гоночные ощущения нашего детства.

Еще одной важной гонкой в 1998-м был второй **Carmageddon** – это последняя игра в скандальной серии, которая не вызывает отвращения. К тому же в честном, хоть и угловатом, 3D.

Само собой разумеется, помимо продолжений были и яркие самородки. **Thief: The Dark Project** – один из лучших стелс-экшенов в истории и идеальный симулятор вуайериста с очень едким чувством юмора. Мастер Гарретт – Робин Гуд, которого мы заслуживаем. Грабит плохих людей с целью перераспределения финансов нуждающимся. То есть себе. Аренда квартиры в фэнтезийном городе сама себя не оплатит, знаете ли.

В 1999 ГОДУ впервые поменялся логотип. А слоган тогда предлагал «заглянуть в виртуальный мир»

18 ЛЕТ НАЗАД

ГЕРОИ, КОТОРЫЕ БЫЛИ НАМ НУЖНЫ

Heroes of Might and Magic III

«Герои III» стали, без преувеличения, самой народной игрой в 2000-х. Тут сложилось вместе сразу несколько факторов: низкие системные требования, великолепный саундтрек, потрясающе красивая графика, интересный фэнтезийный мир и, разумеется, возможность зарубиться с друзьями на одном компьютере. Ох, сколько же бессонных ночей прошло в обнимку с кофейником в хотсите «Героев»! Игра буквально не надоедала: восемь, а позднее уже девять, уникальных замков, десятки героев-полководцев, сотни монстров, бесконечные источники новых приключений в виде редактора карт и генератора сценариев… «Героями» (необязательно именно третьей частью) в двухтысячных переболели, кажется, все, у кого был компьютер и хотя бы легкое увлечение играми. И сейчас, несмотря на очевидное увядание серии, мода на хорошие пошаговые фэнтезийные стратегии никуда не исчезла.

Silent Hill

В то время как **Resident Evil** пугала игроков ходячими мертвецами из фильмов Джорджа Ромеро и в очередной раз обыгрывала сюжеты ужастиков категории B, в недрах **Konami** ковался совершенно иной хоррор. Отсылки к работам Дэвида Линча и Зигмунда Фрейда, монстры, порожденные неуемной и воистину больной фантазией, чарующие мелодии Акиры Ямаоки – все это собралось в одно из самых влиятельных игровых произведений в истории.

Grand Theft Auto 2

1999 год был очень занимательным для отечественной игровой индустрии – у нас наконец-то стали массово издавать лицензионные западные игры по умеренным ценам. И если первыми в связи с этим вспоминаются «**Герои меча и магии III**», то после них в голове сразу же всплывает **GTA 2**. Это странная игра могла похвастаться большими и открытыми (по тем временам) локациями, достаточно приятной картинкой и забористым черным юмором. Украсть автобус, собрать на остановках пассажиров и привести их на завод для переработки в хотдоги – в этом вся GTA 2. И за это мы ее и любим по сей день.

Planescape: Torment

Уступая в геймплейном плане культовой серии **Fallout**, **Planescape: Torment**, представьте себе, умудряется превосходить ее в возможностях сугубо ролевых. Сколь бы необычной ни была Пустошь, мир «Планов» все равно оказывается куда как более сумасшедшим. Летающие черепа, бессмертные, постоянно теряющие память, философские вопросы на каждом шагу – встать из-за Planescape тем же человеком, что ты впервые за нее сел, кажется, просто невозможно. Многие ответы, что приходилось искать во время игры, не влияли на персонажей и развитие истории, но серьезно влияли на самих игроков. Переосмысливались сами понятия «вина», «страдание», «опыт», «реальность», «бессмертие», подвергались ревизии мировоззрение и философия играющего. В Planescape: Torment в несколько раз больше текста, чем в «Войне и мире», и еще больше смыслов. Это огромная интерактивная философская книга, обязательная к прочтению каждому ценителю жанра ролевых игр.

Counter-Strike

Формально выход **Counter-Strike** как игры состоялся только в 2000-м, когда ее подметил издатель и выпустил как отдельный продукт. Но изначально это была просто модификация к первому **Half-Life**, которая внезапно оказалась популярнее и самой «халвы», и всех «квейков» с «анрылами», вместе взятых. Вроде ничего сложного: спецназ противостоит террористам, но для победы можно не только перестрелять команду соперника, но и выполнить задачу миссии – взорвать бомбу или вывести заложников. За каждое результативное действие платят деньги, за которые в начале раунда можно закупиться оружием. Собственно, если на пальцах, то все. Но каким же затягивающим оказался этот игровой процесс!

Dungeon Keeper 2

В сиквеле мы опять играем за бесплотного духа с загребущей рукой, но теперь управление подземельем стало куда более комфортным. Монстры больше не привередничают по поводу спанья в одной комнате, Рогатого Жнеца не надо всячески подлизывать – он призывается заклинанием и не капризничает. Да и картинка куда разборчивее – в полном 3D и с узнаваемыми силуэтами. Многие скучали по хардкору первой части, ну а все остальные с удовольствием прорывались через двадцать миссий из подземелья к поверхности, и именно в этом заключалась цель игры – собрать двадцать телепортационных кристаллов, чтобы Жнец мог увидеть небо и солнце. И да, в игре есть трейлер к третьей части, которая так никогда и не вышла: Питер Молиньё погряз в собственных обещаниях, студия **Bullfrog** закрылась, и нам остается только по много раз переигрывать первые две. Последователей у серии хватало – и **Evil Genius**, и **Dungeons**, и **War for the Overworld**, но ни один из них не дотягивает по уровню до оригинала. А про то мобильное недоразумение, что выдавало себя за официальную третью часть, мы даже вспоминать не хотим. Не было его, и точка.

System Shock 2

Крайне своеобразная, но до сих пор не имеющая аналогов RPG, сделавшая ключевой вклад в появление серии **BioShock**. Атмосферная, удивительно вариативная и затягивающая игра, стоит только понять и примириться с ее запутанными правилами. В конце концов, только здесь вам надо прокачивать владение «экзотическим» оружием, чтобы понять, с какого конца нужно держать гигантскую инопланетную сосульку, и махать ей, как пещерный человек.

Command & Conquer: Tiberian Sun

Tiberian Sun неслучайно стала знаковой игрой – в отличие от своих сатирических сестер **Red Alert**, она подходила к войне достаточно серьезно. По примеру **StarCraft** стороны конфликта сделали разнообразными: Братство NOD делало ставку на скрытые и подлые удары (скорпионий хвост на логотипе как бы намекает), а GDI давило врага авиацией и «толстыми» юнитами. И по какой-то причине это противостояние задевало некие струны геймерской души – ты действительно прикипал к одной из фракций и начинал за нее искренне болеть. Многие тетради были в ту пору изрисованы логотипами Братства, и много обидных слов было обронено во время жарких споров о том, кто же все-таки лучше, GDI или NOD. Но мы-то с вами теперь ясно видим, что Сила в Братстве… Ой, кажется, опять начинается…

Quake III Arena

Забавный факт: первый **Quake** никак не связан со вторым по сюжету. Это две абсолютно разные игры, просто разработчики не стали мудрить над названием. Да и третий не сказать чтобы продолжал серию – это именно что общая свалка, где все безо всякого обоснования стреляют друг по другу. Как вот **Heroes of the Storm**, например. Разработчики увидели, насколько популярным оказался сетевой режим в **Quake 2**, и подумали, что именно на нем и надо сосредоточиться. Так и получилась игра, где одиночная кампания существует чисто для галочки, являя собой не более чем последовательность боев с ботами. Зато в мультиплеере отточили все, что только можно: отличный баланс оружия, великолепные арены, запредельная скорость происходящего. К третьей части еще командное дополнение выходило, но на этом поле игра вчистую проигрывала конкуренту в лице Counter-Strike, хотя в вопросах дуэлей и прочих видах deathmatch **Quake III Arena** оставался недостижимым долгие годы. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

На хвост культовым «Героям» по части дружеских сражений активно наступала двухмерная червячная война – **Worms Armageddon**. Доведенная до ума концепция артиллерийской игры к третьей части обросла целой горой веселых примочек в виде летающей овцы, кластерной бомбы в форме банана и самонаводящегося голубя. Успех был грандиозный, в «Червяков» рубятся и по сей день.

Еще в 1999 году увидел свет главный конкурент третьего Quake – **Unreal Tournament**. Несмотря на чуть большую казуальность, он тоже мог похвастаться отличным темпом, крутым оружием и прекрасным дизайном арен. А еще он был чуточку более командной игрой – возможно, именно поэтому многим полюбился больше, чем Quake III. И пока, учитывая количество продолжений, серия UT является хотя бы номинальным, но победителем в этом противостоянии.

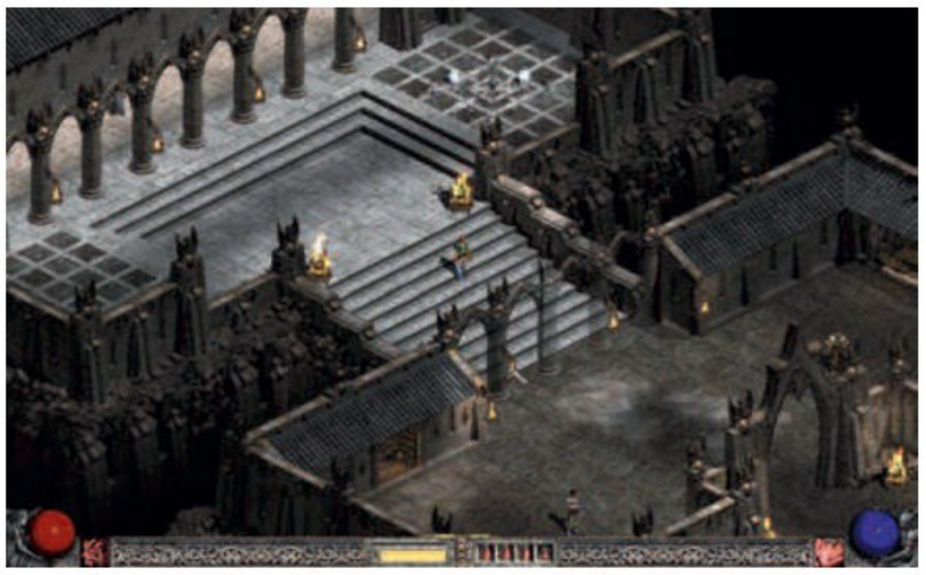
Вышедшая под занавес года на Dreamcast игра **Shenmue** обрела известность за пределами Японии лишь в 2000 году, зато какую! Сочетание продуманной боевой системы, открытого мира и нескольких мини-игр пришлось геймерам по вкусу, благо все это было упаковано в сногсшибательную по тем временам графику.

Фанаты стратегий также вспомнят отличную космическую **Homeworld**, примечательную неплохой сюжетной кампанией, проработанными расами и красивыми космическими фонами. Ну а поклонники игр со стажем припомнят приключенческую **Outcast**, посвященную блужданиям спецагента Каттера Слэйда по параллельному миру – Адельфе.

ПРИВЫЧНЫЙ
логотип «Игромания» получила в 2000-м, заодно став «журналом для настоящих геймеров»

17 ЛЕТ НАЗАД

ГЕНИАЛЬНЫЕ КОНЦЕПЦИИ



Deus Ex

В **Deus Ex** идею нелинейного прохождения боевика, заложенную в серии **System Shock**, развили до предела. Джей Си Дентон может обойтись вообще без убийств, оглушая и усыпляя врагов, а то и просто обходя по стеночке. Может пройти в здание через окно, вентиляцию, заднюю дверь или парадный вход, подкупив или заболтав охранников вместо того, чтобы поднимать пальбу. Вовремя кинутый нищему доллар откроет доступ к потайному ходу, ножные импланты позволят запрыгнуть сразу на балкон второго этажа и так далее. А ведь Deus Ex к тому же имел отличный киберпанковский сеттинг, интересную историю с непростым моральным выбором в конце и передовую на те времена графику, а уж про великолепный дизайн карт с уймой закоулков, кучу предметов для инвентаря и зональную систему повреждений и говорить нечего. У Deus Ex было немало последователей, но все они заметно проще оригинала, где от обилия возможностей просто разбегались глаза, а самое главное – хотелось их все-все-все опробовать.

Diablo II

Парадокс «второй диаблы» заключается в том, что на момент выхода ее ругали на чем только свет стоит. Шел 2001 год, ЭЛТ-мониторы начали вытесняться жидкокристаллическими, а единственное доступное в ней разрешение экрана составляло 640x480 точек – это как сейчас, в эпоху перехода с 1080p на 4K, выпустить игру в 1024x768. Функцию сохранения куда-то упразднили, монстры возрождались после каждого перезапуска, вместо подземелий для зачистки предлагались открытые пространства с куда меньшим насыщением объектами, а паладина и вовсе сделали черным – словом, все было не так, особенно для фанатов оригинала. Но потом народ попробовал, втянулся, оценил выбор из пяти героев, включая некроманта, принялся экспериментировать с Хорадрическим кубом, взялся собирать сеты и проходить игру в кооперативе. И вот результат – сейчас про вторую Diablo вспоминают с небывалой теплотой и ругают третью часть, где опять все не так. Сдается нам, когда выйдет четвертая, ситуация повторится один к одному. Но пока просто лишний раз подтвердим: **Diablo II** была прекрасной, а дополнение с парой новых персонажей и увеличенным разрешением сделало ее еще лучше.

Thief II: The Metal Age

Сиквел к самому аутентичному симулятору клептомана, вооруженного арсеналом средневековых гадже-

тов. Темнота стала еще темнее, большие уровни – еще больше, а подарочная возможность толкать паровых роботов на самоубийство приятно греет душу. Аренду за квартиру все еще нужно платить, но теперь на фоне апокалипсиса, устроенного оголтелыми технофилами.

American McGee's Alice

Первый и последний шедевр геймдизайнера с необычным именем Американ Макги (это не псевдоним). В высшей степени психоделический платформер, который цепляет не столько геймплеем, сколько уникальной атмосферой и ярким визуальным рядом. Макги всего лишь взял сказку Льюиса Кэрролла и поменял плюс на минус, превратив милое сновидение Алисы в ночной кошмар завзятого любителя опиума. Каким-то образом дизайнер нащупал пугающе достоверное ощущение безумия. Кажется, что это не просто склизкая сказка, а всамделишные видения тяжело больного разума. Но это не отталкивает, а наоборот – интригует. Такой трип вы не забудете.

Hitman: Codename 47

Первая часть в прославленной серии, которая перевернула весь жанр «стелс-экшен». Именно **Codename 47** показала, что прятаться можно не только в тени и под коробками, но еще и на виду. Главное, чтобы костюмчик сидел. Механика переодеваний действительно была инновационной и стала визитной карточкой всей франшизы. К тому же каждый уровень был не просто последовательностью препятствий типа «вот здесь обойди этого охранника, а вот тут отключи турель», а огромной головоломкой. Первый «Хитмен» был требователен к игрокам и почти не прощал ошибок, но взамен давал широчайший на то время простор для тактического планирования.

The Longest Journey

В 2209 году восемнадцатилетняя Эйприл Райан переезжает учиться в мегалополис Ньюпорт. На новом месте героиня начинает видеть странные сны, а вскоре попадает в параллельный мир – Аркадию, где нет технологий, но полным-полно магии. Чтобы сохранить баланс между мирами, ей предстоит впутаться во множество смешных и страшных переделок.

The Longest Journey – это жемчужина конца эпохи квестов, с чарующей атмосферой приключения, изобретательными заданиями, яркими персонажами, тонким юмором и множеством отсылок к массовой культуре. Волшебники из **Funcom** создали живой и трогательный мир, в который так и тянет вернуться даже спустя десяток лет.

The Sims

Пока различные студии создавали бесчисленные симуляторы городов, самолетов, ферм, гоночных машин и аттракционов, Уилл Райт придумал симулятор людей – и навеки попал в историю вместе со студией **Maxis**. Игровой процесс **The Sims** предельно прост и даже примитивен, да и возможностей в ней до выхода дополнений было крайне мало: есть, спать, работать, общаться, мыться, посещать туалет, покупать мебель. Именно The Sims открыла для **Electronic Arts** золотую жилу – и можно лишь задаваться вопросом, что бы стало с серией, если бы открылась эта жила не EA, а кому-нибудь другому.

Europa Universalis

Наша жизнь состоит из парадоксов, и игры – не исключение. Когда в 2000 году **Paradox Interactive** представила свою **Europa Universalis**, та была парадоксальна в своей визуальной простоте. Неискушенному игроку могло показаться, что это обычная стратегия, которых когда-то было полно. Вот только под невзрачной оболочкой таилась детально проработанная игра, со сложной механикой дипломатии, политического устройства и экономики. Увлекала «Европа» похлеще исторических романов признанных классиков, а кое-кого увлекает и до сих пор. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Shogun: Total War: Shogun был первой игрой в серии «Тотальных войн». Словно представитель древнего самурайского рода, он нашел идеальный баланс между тактикой и стратегией, аккуратно погружая игрока в мир средневековой Японии.

Need for Speed: Porsche Unleashed, единственный в своем роде симулятор тест-пилота знаменитой марки, способен заинтересовать даже спустя 17 лет.

Baldur's Gate II: Shadows of Amn, вторая часть культовой RPG, ни в чем не уступала первой, а где-то и превосходила ее. Жаль, что эта глава саги стала последней. Из-за слабых продаж **Interplay** безжалостно задушила серию, чем приблизила собственную гибель.

Command & Conquer: Red Alert 2: откровенно пародийная RTS Red Alert 2, несмотря на яркость, легкомысленность и стебность, оказалась достаточно глубокой в плане геймплейных механик. Совершенно непохожие друг на друга стороны конфликта, креативные юниты и широчайшие возможности в сетевых режимах быстро сделали игру хитом. Ну а восхитительные фразы, которыми сыпали ваши солдаты, помнишь и по сей день.

No One Lives Forever: история Кейт Арчер (определенно) понравится тем, кто считает лучшим Бондом Шона Конери или Роджера Мура. Авантюрный боевик о супершпионке был напичкан отличным юмором, хорошими перестрелками и гаджетами. Куда же без них? А уж чего стоит падение из самолета без парашюта…

Icewind Dale – ролевая игра от создателей Fallout. Что? Вам нужны еще аргументы, почему это хорошая игра?

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim: культовая фэнтезийная стратегия с механикой непрямого управления. В 2009 году Majesty получила очень неплохой ремейк, который почему-то притворяется сиквелом.

ЖУРНАЛ впервые подвел итоги года именно для 2001-го. Победителем стала ныне забытая всеми игра Operation Flashpoint: Cold War Crisis.

16 ЛЕТ НАЗАД

РАСЦВЕТ ЖАНРОВ

Grand Theft Auto III

Именно с этой части началась вторая эпоха в серии **GTA**, названная впоследствии «3D» (предыдущая была «2D», а следующая, начиная с **GTA IV**, соответственно, «HD»). В третьей части камеру открепили от небес и город мы стали наблюдать от третьего лица, из-за плеча главного героя, – и это был новый, невероятный опыт!

Правда, в **GTA III** урезали свободу: сюжет стал линейным, и, чтобы завершить игру, его нужно было пройти от и до. В общем-то, это ограничение оказалось единственным. Все так же можно было сесть в любую понравившуюся машину. Хотите – давите пешеходов, хотите – сдавайте машину в металлолом, а если полиция села на хвост – перекрашивайте в специальном салоне, и вас не узнают. Самые ушлые знали, где добыть танк и даже самолет, хотя летать на последнем нервов хватало не каждому. Фундамент для последующих частей был заложен именно тут – в будущем в GTA появилась и нормальная авиация, и водный транспорт, и даже герои плавать научились.

Max Payne

История хорошего копа, в одночасье потерявшего свою семью, в 2001 году буквально взорвала игровую индустрию. **Max Payne** был грандиозным техническим прорывом, задравшим планку кинематографичности игр на доселе невиданную высоту. Это довольно парадоксально, если вспомнить, что большая часть истории подавалась не через ролики на движке игры, а через статичные комиксы. Но какие же там злодеи, какие диалоги!

Max Payne прекрасна даже спустя 16 лет – благодаря отличному темпу, шикарной музыке, неподражаемой атмосфере и мощной, искренней истории мести. Пускай враги слегка угловаты, а текстуры замыленные, но Макс и сегодня так же метко стреляет и еще более метко комментирует происходящее. «Вот они – мгновения славы!»

Gothic

В 2001 году «**Готика**» перевернула представление геймеров и критиков о том, какими могут и должны быть ролевые экшены. С первых же минут игрок сталкивался с такой интригующей безысходностью и волнительной свободой действий, что от творения **Piranha Bytes** оторваться было невозможно в принципе. Зато можно было идти куда угодно и делать что угодно, основываясь толь-

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Ил-2 Штурмовик: осенью 2001 года он пролетел над системными блоками виртуальных пилотов и в крутом пике продемонстрировал, что просто лучший. Как и было во время Великой Отечественной.

Return to Castle Wolfenstein брал классические наработки 3D-шутеров конца 1990-х и просто доводил их до совершенства. Отлично проработанное оружие и здоровая щепотка мистики сделали игру более агрессивной версией приключений Индианы Джонса, которую нескучно пройти и сегодня.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty: со второй частью Metal Gear Solid связана как минимум одна гениальная мистификация. Все дело в том, что на ранних трейлерах игры демонстрировался геймплей за Солида Снейка. Вот только большую часть времени играть пришлось за белобрысого нытика Райдена. Впрочем, MGS 2 хуже от этого не стала.

«Демиурги» были одной из немногих отечественных игр, которую в полной мере можно было назвать оригинальной. Пошаговая стратегия с необычным сеттингом и удачным скрещиванием идей хитов прошлого пришлась игрокам по вкусу.

Black & White: очередная игра Питера Молиньё, достойная внимания. Французский сказочник снова предложил игроку стать божеством, но вот добрым или злым – зависело только от того, кто держит мышку в руках.

Sid Meier's Civilization III, третья часть культовой серии от не менее культового Сида Мейера, к которой он, кстати сказать, уже не имел практически никакого отношения. Именно благодаря третьей части в «Циве» не последнюю роль начала играть культура, а за ресурсы стали вестись суровые войны.

Дальнобойщики 2: ЗИЛ тянет цистерну в Приозерск, дворники пытаются хоть немного очистить стекло, а «Ария» в магнитоле поет о сложности бытия. Что еще надо для счастья?

Shenmue II – одна из самых недооцененных игр в истории. Повествование оборвалось на клиффхэнгере, ведь третью часть планировалось выпустить буквально через год, но серию прикрыли. В сердцах многих фанатов осталась зияющая дыра, кровоточившая двенадцать лет подряд, пока в 2015 году третья часть не вышла на Kickstarter.

ко на собственных ощущениях и знаниях об огромном и враждебном мире, накрытым магическим колпаком и хранящим множество тайн и загадок. С этой мрачной и жесткой сказкой связаны самые теплые воспоминания многих наших читателей и авторов.

Silent Hill 2

По признанию многих фанатов и критиков, лучшая часть серии. Ни до, ни после **Silent Hill** не был таким глубоким, человечным и попросту жутким. Во второй части поднимаются вечные темы: страх, скорбь, чувство вины, вера, любовь… Вряд ли кто-то из игроков имел дело с фанатиками из культов древних богов (хотя нельзя исключать и такую вероятность), но почти каждый наверняка терял кого-то близкого. Именно поэтому история Джеймса Сандерленда эхом отзывается в душе, а от финального монолога в горле встает сухой ком. Да и жути игра наводит отменно. В конце концов, именно здесь дебютировал Пирамидоголовый.

Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura

Стимпанк сейчас – это яркая эстетика, огромные очки и штаны на подтяжках. **Arcanum** – явление другого порядка. Классическое фэнтези смешивается в нем с острой социальной фантастикой, теорией заговора и меткой сатирой. Эльфы-экотеррористы и орки-рабочие, требующие объединения в профсоюз, древние храмы с нечистью и душные вагоны метро – смешав несовместимое, **Troika Games** создала поистине культовую игру, которой не смогли помешать баги и устаревшая на момент выхода графика.

Devil May Cry

История про белобрысого охотника на демонов могла так и не появиться на свет. Все дело в том, что изначально первая DMC разрабатывалась… как четвертая часть **Resident Evil**. В один прекрасный момент Синдзи Миками взглянул на наработки команды и разрешил создать новую игру. Несмотря на статус слэшера, в **Devil May Cry** еще можно было разглядеть ее прошлое. Замок, необходимость искать путь до босса, общие дизайнерские моменты. Однако назвать DMC «клоном» язык не поворачивается. Речь идет о гениальной, самобытной игре, где монстров резать так же весело, как исследовать территорию.

■ ■ ■

История рассудила

В 2002-м «Игромания» впервые начала подводить итоги прошедших месяцев и выбирать лучшие проекты года. Сейчас мы смотрим на результаты первых выборов и слегка недоумеваем. Каким-то образом совершенно не удостоились внимания ни GTA III, ни Silent Hill 2, даже «Готика» осталась за бортом. Но, видимо, причина в том, что в те времена мировые хиты доходили до российского рынка с заметным опозданием. Все причитающиеся почести эти проекты получили уже в топе 2002 года. А вот главной игрой 2001-го тогда был назван военный боевик **Operation Flashpoint: Cold War Crisis**. Интересно, кто-нибудь, кроме закоренелых фанатов серии и жанра, помнит это название? ■

В 2002 ГОДУ
редакция решила отказаться от единого ранга и разбила все игры по жанрам. Наградами обзавелись No One Lives Forever 2, Warcraft III, TES III: Morrowind, «Сибирь», GTA III, Mafia, Silent Hill 2 и Sudden Strike 2

15 ЛЕТ НАЗАД

КРИМИНАЛЬНАЯ АМЕРИКА

Grand Theft Auto: Vice City

Смуглый мужчина с голосом Рея Лиотты и бензопилой наперевес гонится по улице за перепуганным толстяком в гавайской рубашке. От них испуганно шарахаются вырядившиеся в бикини девушки на роликах и разодетые под Элвиса пижоны. А через пару кварталов плещется океан, и небо над ним заливает жизнеутверждающий тропический закат. И все происходящее лишь крошечный кусочек игры, которая достоверно передает дух не только гангстерских фильмов, но и самой эпохи 1980-х годов. После мрачной **Grand Theft Auto III** солнечная **Vice City** сшибала с ног яркостью красок, разнообразием городских районов и адекватностью (относительной) горожан. И лишь одного катастрофически не хватало главному герою – умения плавать.

Mafia: The City of Lost Heaven

«Город потерянных небес» показывал Америку и мафию 20–30-х годов прошлого века такой, какой мы ее видели в голливудском кино – романтичной, красивой и драматично притягательной. Виртуальный Чикаго покорял своей детализацией, музыкой и дорожным движением. Это была одна из немногих игр, в которой езда по правилам была залогом успеха, а автомобили надо было заправлять. Но, помимо навыков водителя, нужно было еще обладать способностью выживать в суровом мире мафиозных интриг и коварства. Два продолжения так и не смогли сравниться с оригиналом.

The Elder Scrolls III: Morrowind

Сейчас трудно поверить, что когда-то компания **Bethesda** была на грани банкротства. И, по сути, именно **Morrowind** стал тем самым переломным проектом, после которого игры серии стали культовыми, а компания вошла в список «самых-самых». Даже в 2017-м Morrowind может удивить волшебной атмосферой, миром, полным необычных существ и гигантских растений, а также каким-то невероятным уровнем свободы. Допустить ошибку и, веселясь, убить ключевого для сюжета персонажа? Запросто, игра все равно продолжится! Ошибиться дверью и наткнуться на что-то важное раньше времени? Тоже можно.

Космические рейнджеры

«**Космические рейнджеры**» не укладываются в привычные границы жанров. Ролевая игра с открытым

миром, аркадная перестрелка, пошаговая стратегия – «Рейнджеры» стали сразу всем. Галактика меняется с каждым годом, на планетах дорожают товары, в астероидном поясе торговец выбрасывает груз под прицелом двух пиратов, а соседняя система с трудом отбивается от клисан. Вселенная игры не ждала от геймера конкретных действий и позволяла выбрать свой способ прохождения.

Gothic II

В конце 2002 года мир фанатов РПГ раскололся на две фракции. Безбашенная немецкая студия **Piranha Bytes** выпустила продолжение своей успешной игры **Gothic** всего через год после ее выхода – и всего через неделю после релиза великого и ужасного Morrowind. Как ни странно, такое соседство нисколько не помешало второй «Готике» обрести огромную фанбазу, а вышедший еще через год аддон «Ночь ворона» только закрепил успех. Тогда еще никто не знал, что вторая часть станет для Piranha недостижимым идеалом, к которому они пытаются приблизиться до сих пор. А в конце 2002-го она просто была отличной игрой с невероятным количеством возможностей и небольшим, но в разы более насыщенным миром, чем в том же Morrowind. Браво!

Syberia

Виртуозно выстроенные события, неожиданные встречи, аккуратная сдержанность в отношении набитых в инвентарь предметов и логичность загадок, а в довесок – великолепные фоны, легко заставляющие забыть о своей двухмерности. Полтора десятка лет спустя **Syberia** не выглядит устаревшей, а уж ее игровой процесс и вовсе можно ставить в пример начинающим геймдизайнерам квестов.

По большому счету, **Syberia** не нуждалась в продолжении. Прыжок Кейт Уолкер на подножку заводного поезда был прекрасной кульминацией пути скромной служащей адвокатской конторы по прекрасному, фантастическому и в то же время реальному до последнего винтика миру умирающего гения Ганса Форальберга.

Warcraft III: Reign of Chaos

Если вам нужна революция, идите за этим в **Blizzard**. А жанр RTS в те годы отчаянно нуждался в революции. Третья часть **Warcraft** была просто обязана стать качественным прорывом по сравнению со **StarCraft**, и он был сделан сразу в двух направлениях. Во-первых, игроки получили полноценное 3D. Не сказать, что выглядело оно умопомрачительно красиво, зато и не требовало топового железа. Во-вторых, на передний план были выведены герои со своими умениями – и это определило не только развитие жанра RTS, но и заложило фундамент для MOBA. Именно в третьем Warcraft мы впервые увидели Азерот в блеске величия, что и позволило в дальнейшем сделать главную ММО всех времен – **World of Warcraft**. Но это уже совсем другая история.

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Первая часть серии была довольно заурядным боевиком, а вот вторая захватила сердца и умы не только поклонников «Звездных войн», но и простых игроков. Начинали мы ее как обычный шутер с перестрелками, затем постепенно осваивали приемы Силы, возвращали себе световой меч и дальше уже орудовали в основном им, лишь изредка помогая себе бластером. Это постепенное развитие мы переживали вместе с героем, да и сам он оказался чертовски обаятельным.

Jedi Outcast была крута именно тем, что мы сами проходили путь становления джедая, а не получали все и сразу. И это ощущение дорогого стоило. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Battlefield 1942 – игра, с которой началась самая популярная серия мультиплеерных военных шутеров на сегодняшний день. Battlefield 1942 впервые использовала две нехитрые механики – захват точек и классовое разделение бойцов, – чем изменила жанр навсегда.

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way: продолжение великолепного пародийного боевика про супершпионку Кейт Арчер оказалось чуточку слабее оригинала, но, тем не менее, в 2002 году мы назвали лучшим экшеном именно его.

Medieval: Total War: средневековье в версии Total War напомнило лучшие исторические блокбастеры. Игру можно было покупать только ради того, чтобы увидеть, как лавина конных рыцарей клином врезается в пехотный строй противника, не оставляя тому никакого шанса.

Tom Clancy's Splinter Cell: фанаты Splinter Cell утверждали, что стелс от Ubisoft был банально продуманнее Metal Gear Solid. И это утверждение было недалеко от истины: все-таки работа Кодзимы всегда была в первую очередь про сюжет.

Disciples II: Dark Prophecy: мир Disciples – мрачный и зловещий, словно в противовес развеселым и ярким третьим «Героям». Здесь и последователи уповают на своих богов, и сами божества зависят от своих почитателей: умело взращенные фанатики и важный артефакт найдут, и конкуренту забрало начистят, и воскресят тебя в нужный момент.

Red Faction II – не особо выдающийся, но крепкий экшен про противостояние различных фракций на Марсе, который запомнился в основном впечатляющей (по меркам 2002 года) физикой.

Metroid Prime: в этой игре исследовать приходилось больше, чем стрелять. Игрока не вели за ручку, не грузили десятком катсцен, но взамен давали главное – атмосферу приключения.

Hitman 2: Silent Assassin – это идеальный, выверенный проект. Разнообразные уровни, множество подходов для устранения цели, уровень в Питере, наконец!

из лучших

игр 2003 года в наш нынешний топ не попали Broken Sword: The Sleeping Dragon и Republic: The Revolution. Зато наши предшественники не вручили ничего Beyond Good & Evil

14 ЛЕТ НАЗАД

ЯРКИЕ ДЕБЮТЫ

Beyond Good & Evil

Чарующий коктейль жанров, механик, тем и образов, вписавший имя Мишеля Анселя в историю индустрии. **Beyond Good & Evil** под завязку набита самыми разными ситуациями. Именно это и делает ее такой удивительной. В один момент Джейд может разглядывать витрины в автомастерской, которой заведуют братья носороги-растаманы. Сразу после этого – лететь прямо в жерло вулкана ради пары суперредких фотографий и сокровищ. А после захода солнца можно и заговор полицейского правительства раскрыть от нечего делать.

Need for Speed: Underground

2003-й прошел под рев моторов **Need for Speed: Underground** – самой революционной NFS из всех. У серии и тогда за плечами были сплошь хиты – ну, почти. Понятно, что на игру оказал колоссальное влияние вышедший до этого фильм «Форсаж», – отсюда антураж подпольных гонок по улицам, агрессивный тюнинг, неоновые огни и чумовой эталонный саундтрек. Трек Get Low настолько известен, что про него и сейчас активно пилят мемасики. Да, мы про знаменитый «э-рон-дон-дон».

И пускай не всем удавалось добить кампанию до конца, открыть все тачки и улучшения – игра все равно дарила незабываемые ощущения. Тут вся суть не в результатах гонок – важнее процесс! Прокачка автомобиля, принципиально новые режимы гонок вроде драг-рейсинга, полноценная кампания – Underground изменила наши представления о гонках навсегда. А в **Electronic Arts** поняли, что наткнулись на золотую жилу, которую разрабатывают и по сей день. Жилу гонок, в которых, кроме скорости, есть кое-что еще.

Prince of Persia: The Sands of Time

Дедушка всех современных игр про паркур и, пожалуй, главное современное произведение на тему ближневосточной мифологии. Это уже в сиквелах появились мрачность и кровища (явно на волне успеха **God of War**), а **«Пески времени»** были самой настоящей сказкой. Сюжет, визуальный стиль и чарующая музыка создавали неповторимую атмосферу «Тысячи и одной ночи». А в плане акробатических этюдов принц Дастан легко уделывал старушку Лару Крофт. Могла ли в те времена искательница приключений бегать по стенам? А вот восточный красавец мог. Ну а манипуляции со временем и вовсе стали неотъемлемой частью серии, которая сегодня, к сожалению, уже не подает признаков жизни.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

В чем-то вторая часть «путешествия сквозь ночь» практически не отличалась от оригинала: та же подача сюжета через комиксы, та же музыкальная тема, прыжки в slo-mo, даже набор оружия не сильно-то изменился. Но при этом сиквел стал практически идеальным экшеном, где все работало именно так, как нужно. А еще в нем была красивая любовная история, в которой потерявший смысл жизни Пэйн разрывался между чувством долга и нахлынувшей страстью к преступнице Моне Сакс.

Star Wars: Knights of the Old Republic

Начало двухтысячных не зря называют «золотым временем» для фанатов игр по «Звездным войнам».

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Как достать соседа – солнечная, уютная, забавная и... жестокая игра. Ее геймплей хвалить особенно не за что, но то, как смешно падал сосед после очередной пакости героя, живо в памяти до сих пор. Да и сама игра частенько вспоминается при случае – например, когда кто-то начинает сверлить стену в семь часов утра.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy – не лучшее продолжение серии Jedi Knight, зато с кучей культовых локаций, персонажей и уникальной возможностью убивать темных джедаев двойным мечом, как у Дарта Мола.

Homeworld 2 – продолжение, пожалуй, единственной космической стратегии в трех измерениях – с еще более эпичной историей и сражениями.

В **LucasArts** решились на мудрый шаг – они отдали разработку игр по **Star Wars** сторонним студиям. И так появились одни из лучших проектов по вселенной – серии **Jedi Knight** и **Battlefront**, **Republic Commando** и, конечно, **Knights of the Old Republic** от мастеров из **BioWare**. В ней канадцы показали, как выглядел мир Лукаса за тысячи лет до событий фильмов, а также умудрились сделать жанр ролевых игр понятнее обычным людям. Не потеряв при этом ни в интересности квестов, ни в глубине. В конце концов, там была такая сказочная атмосфера, харизматичные персонажи (и увлекательные беседы с ними!) и мощный сюжетный твист в конце, что многие до сих пор считают первый KotOR лучшим, что вообще выходило по Star Wars.

EVE Online

EVE Online вышла еще до «большого бума» онлайновых игр, который пришелся как раз на середину нулевых. Совсем немного оставалось до выхода **World of Warcraft**, после которого только ленивый разработчик не пытался выпустить «убийцу WoW», а между тем этот «убийца» уже давно существовал и уверенно себя чувствовал. Просто разработчики EVE играли в эту игру на своем собственном поле – они делали космический симулятор с уникальными механиками, которые не встречались у конкурентов. В их игре не было сюжета – они прописали базовый сеттинг, а все истории уже создавали сами игроки. В их игре экономика жила своей жизнью и строилась опять-таки на взаимоотношениях игроков, а не прописывалась разработчиками. В их игре все работало совершенно иначе, чем в бесконечной веренице MMO-игр, хотя вообще прошедшее время тут неуместно: EVE Online и сейчас живее всех живых, ничуть не устарела с точки зрения графики (это ж космос и корабли, модельки еще долго будут смотреться достойно, к тому же их регулярно обновляют) и все еще составляет солидный процент от ВВП Исландии, где, собственно, и была разработана.

Call of Duty

Call of Duty прогремела в жанре военных FPS, как граната в закрытом помещении, – громко и эффектно. Все потому, что до Call of Duty никто так войну не показывал – эффектно, красочно и максимально динамично. Вот на игрока ползет танк, через минуту наш герой уже с ручным гранатометом бежит от его горящих останков и сбивает пикирующий бомбардировщик в прыжке. И все это – с максимальным уровнем пафоса и драматизма, ведь без них «зов долга» не слышен.

Silent Hill 3

Сюжетно **Silent Hill 3** заметно уступает второй части. Но вот что касается запугивания игрока – тут она держится на том же уровне, а по удобству игрового процесса и вовсе оставляет **Silent Hill 2** позади. Довести Хизер до конца ее странствий несравнимо приятнее, чем гонять по экрану Джеймса, – не приходится вступать в отчаянные схватки с управлением. Кроме того, в игре активнее использовали прием, когда последующие прохождения отличаются от первого. Например, зайдя в прежде безопасную комнатку в госпитале, можно было оказаться в ловушке. В целом игра очень талантливо нагнетает чувство небезопасности на каждом шагу. После какого еще произведения вы станете чувствовать себя неуютно в луна-парке или торговом центре? ■

РЕДАКЦИЯ
при подведении итогов года отказалась от деления на жанры, составив двадцатку лучших. Из того списка в наш не перекочевали «В тылу врага», Ground Control 2: Operation Exodus, Myst IV: Revelation, DOOM III, Sid Meier's Pirates! и великолепная The Chronicles of Riddick. Но первое место даже 13 лет спустя удерживает Half-Life 2

13 ЛЕТ НАЗАД

БУРЯ ПЕРЕД ЗАТИШЬЕМ

Half-Life 2

Вторая Half-Life – одна из тех игр, которые даже спустя годы держатся бодрячком. В 2004-м многие связывали успех игры с образцовым геймдизайном, ну и, конечно, заигрываниями с гравипушкой и окружением. Именно **Half-Life 2** одной из первых показала, что физику в играх можно использовать не только для зрелищ. Только сейчас видно, что здесь есть даже нечто большее – свой особенный стиль и атмосфера. Постсоветские осенние пейзажи, пугающий Рейвенхольм, запоминающиеся хедкрабы и враги-комбайны – все это врезалось в память и делало игру чем-то большим, чем просто шутером. В конце концов, жанры меняются, механики устаревают, а за судьбу здешнего мира, милой напарницы Аликс, ее робота Пса и молчаливого Гордона Фримена многие переживают до сих пор.

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Лучшая игра про вампиров в истории. От настолки-первоисточника **Bloodlines** унаследовала богатейшую и подробнейшую мифологию. Семь кланов отражают практически все типы кровососов, когда-либо мелькавшие в кино. Хладнокровные и царственные вентру, глаумурные тореадоры, уродливые, но хитрые носферату и прочие сородичи выясняют отношения на темных улочках ночной Санта-Моники. Геймплейно и стилистически VtM – гибрид **Deus Ex** и «Блэйда». От второго ей досталась уникальная атмосфера урбанистической готики, а от первого – огромная свобода действий и россыпь самобытных, живых, вернее, неживых персонажей.

Grand Theft Auto: San Andreas

San Andreas открывала игрокам огромный, разнообразный и насыщенный жизнью мир, давала рекордное количество занятий и видов транспорта, а также позволяла превратить главного героя в симпатичного толстяка. Не все нововведения **San Andreas** оказались удачными и перекочевали в последующие части. Но широчайшая поддержка пользовательских модификаций заставляла забыть, что даже на момент релиза игра выглядела как минимум не революционно. А небезызвестные моды MTA и SA:MP десяток лет спустя превратились в **GTA Online**, которая до сих пор обеспечивает пятой части пребывание в топах продаж.

Многие поклонники серии считают San Andreas лучшей из вышедших частей. И пытаются отыскать в **Grand Theft Auto V** Грув-стрит и дом Си Джея.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Концентрированный Хидэо Кодзима в формате DVD-диска. Из всей серии **Metal Gear Solid** третья часть – самая необычная и изобретательная. Вы же не думаете, что Кодзима назвал бы игру «Пожиратель змей», если бы в ней действительно нельзя было закусывать змеями, лежа в кустах в ожидании, пока патруль завернет за угол? Рассуждения о патриотизме, долге, предательстве и лояльности. Великолепная музыка и поставленные катсцены. Возможность поймать живого паука и кинуть его в лицо невинному охраннику. Словом, все, что нужно для эпического стелс-экшена.

World of Warcraft

Чем больше времени проходит с релиза самой знаменитой MMORPG, тем реже вспоминают о том, что **World of Warcraft**, задающая правила всем прочим онлайновым ролевым играм, изначально была сшита по выкройке поныне живой **EverQuest**. Да и в дальнейшем **Blizzard** не стеснялась умыкать и использовать все мало-мальски удачные и свежие находки из других игр, и не только многопользовательских. Разумеется, вычистив, отполировав, обвязав выглаженной ленточкой и выставив на красивую полочку. Доступность системных требований, нестареющая стилизованная графика и мощная сюжетная база сыграли свою роль в фантастической популярности игры – наряду с трудолюбивыми, как муравьи, сотрудниками PR-отдела. Но все же главным двигателем успеха были и остаются сами игроки. Миллионы поклонников превратили игру в неотъемлемую часть современной культуры.

FlatOut

Во многих гоночных играх нет модели повреждения машин – и вовсе не из-за лени разработчиков, а потому, что, когда они заключают контракт на использование какой-нибудь реально существующей марки, в нем, скорее всего, крупным шрифтом прописан запрет на любые царапины на корпусе автомобилей. Потому что Porsche не может позволить себе выглядеть мятым и пыльным, потому что Ferrari и McLaren обязаны блистать и просто физически не могут помяться. В общем, вся эта маркетинговая чушь, которая лишает нас огромной доли удовольствия от столкновений с противником и складками местности.

FlatOut вышла словно в насмешку над всеми этими правилами. Там мы водим страшные рыдваны, которые отлично деформируются при любом физическом контакте. И, конечно же, игроки только тем и занимаются, что вовсю таранят друг друга, пытаясь вывести конкурентов из гонки, а до финиша порой доезжают груды металла, в которых не сразу опознаешь сам автомобиль. Ну и самое главное: от особо сильного удара через лобовое стекло мог вылететь и сам водитель, на основе чего даже был создан отдельный режим игры, где этим самым водителем надо было еще и попасть в мишень.

Syberia 2

Syberia не нуждалась в продолжении, но продолжение последовало. И оказалось, что высоко взятая в первой части нота далеко не предел диапазона ее голоса. Несмотря на откровенно провисшую перед финалом нить событий, Сокалю удалось сделать вторую часть еще красивее и насыщеннее первой. Доброе, но все же карикатурное изображение реалий советской провинции сменилось восторженным любованием безграничными «сибирскими» просторами. А концовка заслуженно покоится на видном месте в музее самых пронзительных и трогательных финалов. И вторая часть еще сильнее, чем первая, не нуждалась в продолжении. Ведь эта история закончилась самым прекрасным из исходов.

Painkiller

КРОВЬ-КИШКИ-РАСПИ… **Painkiller** сложно описывать, не срываясь на крик и нечленораздельные бульканья восторга. Настолько адреналиновым и брутальным получился боевик у **People Can Fly**. Во времена, когда шутеры вовсю пытались заинтересовать широкую аудиторию и экспериментировали с кинематографичностью, вариативностью и, простите, казуальностью, польские разработчики забили осиновый кол на тренды и выдали старомодный FPS по заветам **Doom** и **Quake**. Если монстры – то гурьбой и со всех сторон, если уровень – то катакомбы преисподней, если стволы – то такие, чтоб разносили супостатов в клочья, а если босс – то пусть уж сам Сатана. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Prince of Persia: Warrior Within – в сиквеле принц возмужал, а сама игра превратилась из милой арабской сказки в мрачный и жестокий слэшер.

Warhammer 40,000: Dawn of War, это даже не игра – это мечта любителя «вахи» и RTS. Взять под управление космодесант «Кровавых воронов», отстроить базу и показать всем неразумным оркам на Тартарусе, чей цепной меч острее.

Rome: Total War радовал игрока масштабными и варварски-трехмерными сражениями, очень красивой глобальной картой да неограниченной свободой в тактике и развитии своей империи.

Far Cry – гавайская майка, лазурный океан и прекрасный остров, полный страшных тайн.

Battlefield Vietnam с точки зрения геймплея мало чем отличалась от предшественницы – Battlefield 1942. Зато сменилось место действия: игроков забрасывали в душные джунгли, озаряемые всполохами напалменных взрывов.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth – смешались в кучу кони, люди, и сотни орочьих орудий в текстуры яркие слились. И это было грандиозно!

Fable – эта игра должна была стать сказкой, где каждое действие отражалось бы на внешнем облике игрока и даже изменяло сюжет. Вместо сказки игрок получил набор невыполненных обещаний. Однако творение Питера Молиньё цепляло и заставляло бегать по Альбиону часами напролет.

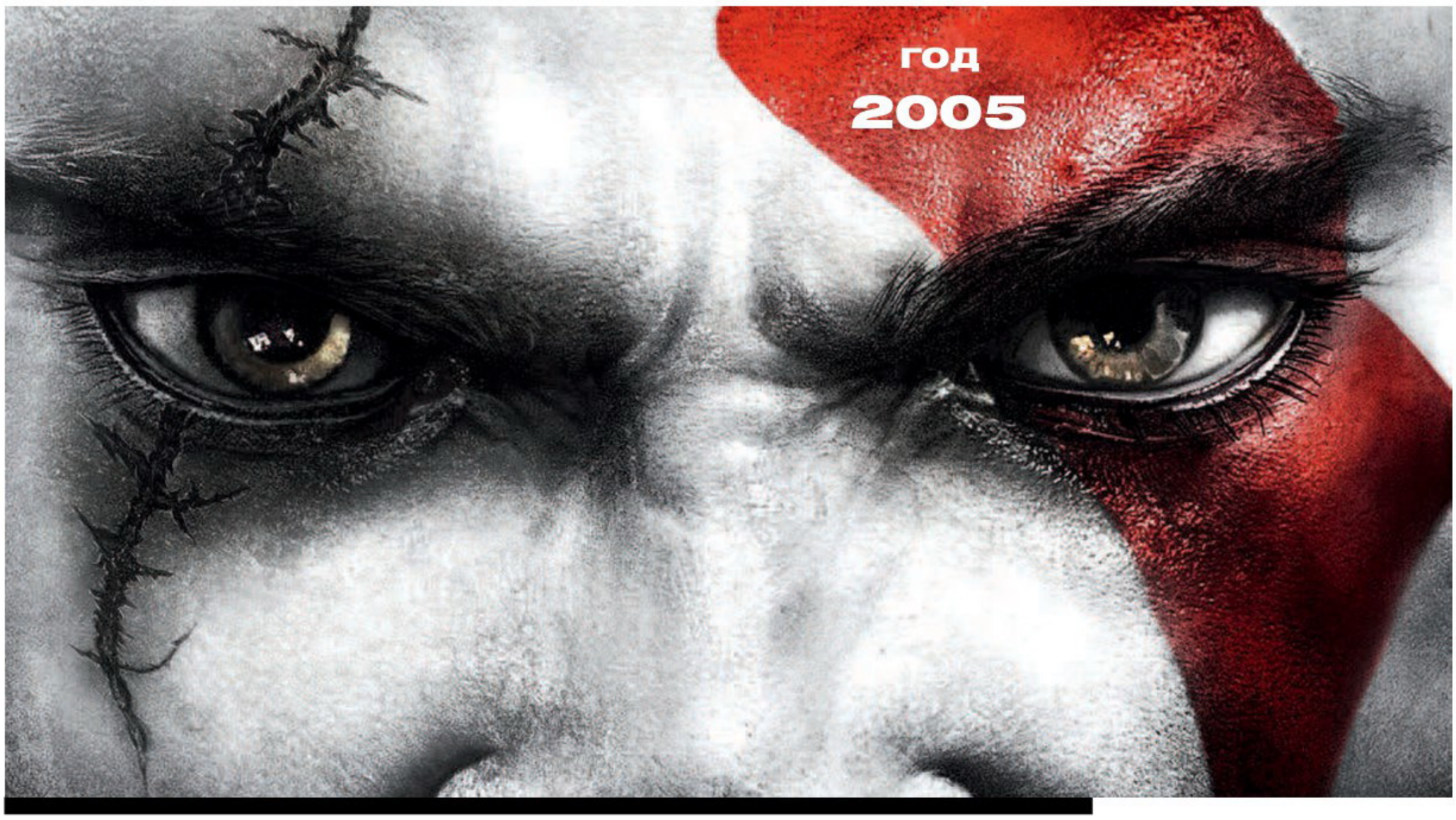
Космические рейнджеры 2: Доминаторы довели концепцию первых «Рейнджеров» до совершенства. И без того разнообразная игра получила солидное дополнение – планетарные бои.

The Sims 2 – меметичный симулятор строительства домов, отношений с вампирами, походов на работу и мытья в душе не стал ни для кого главным игровым опытом в жизни, но так плотно занял место в своем жанре. Браво!

Evil Genius. В этой стратегии в реальном времени нам выпадала роль злого гения, живущего в зловещем логове в горе на необитаемом острове. Оттуда мы повелевали своими приспешниками, приказывая им похищать мерзких людишек, портить произведения искусства и все в таком злобном духе.

Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords занимались другие люди, а сюжет даже не успели закончить из-за адских сроков. Но история и персонажи были так хороши, что The Sith Lords все равно запомнилась надолго.

В 2005 ГОДУ список лучших из лучших сократился до десяти. Из него в наш топ перекочевали практически все игры, кроме Peter Jackson's King Kong (7-е место) и The Movies (2-е место). Ну а первое место все так же за Fahrenheit



12 ЛЕТ НАЗАД

СТРАННЫЕ ИГРЫ

Fahrenheit

Сейчас, когда интерактивное кино в его нынешнем виде успело малость поднадоесть, трудно поверить, что еще в 2005-м жанр только-только появился на свет. Именно после **Fahrenheit** многие задумались, что каким-то играм, возможно, даже и не нужен геймплей, а QTE массово стали использовать все кому не лень.

Ну и, конечно, здесь была атмосферная, интригующая история про парня, который убил человека против своей воли. И про детективов, которые это дело расследовали. Причем играть предлагалось и за убийцу, и за его преследователей. Получилось необычно и даже революционно – не зря именно Fahrenheit «Игромания» назвала тогда «Игрой года» и спустя дюжину лет не меняет своего мнения.

Psychonauts

Забавно, но между **Psychonauts** Тима Шейфера и игрой Мишеля Анселя **Beyond Good & Evil** можно провести немало параллелей. Обе стали культовыми, обе финансово провалились, обе «смешивали» платформер с другими жанрами. Но, что самое главное, в обеих играх есть что-то такое, чем обделены сотни других проектов: к их персонажам хочется вернуться. Psychonauts рассказывала про летний лагерь для детей с необычными способностями, где нашлось место и подростковым переживаниям, и волшебной уютной атмосфере. А еще большая часть событий игры разворачивалась в головах других людей, где каждый уровень – это, по сути, отражение их личностей, уникальный мир. Именно такие авторские и яркие проекты остаются в памяти тысяч фанатов.

Need for Speed: Most Wanted

Most Wanted стала своеобразной вехой в серии **Need for Speed**. Да, игра вышла во многом затянутой и в общем-то скучной. Но именно она изменила привычный после двух **Underground** яркий урбанистичный стиль (помните эти цветофильтры «сепия с кислотой»?) и подарила часы кинематографичных поездок наперегонки с копами по огромному хайвею вокруг северной части города. Ну и не стоит забывать *ту самую* финальную погоню от служителей порядка – лучший игровой момент 2005 года, по мнению нашей редакции, который сполна окупил несколько нудных дней прохождения.

Resident Evil 4

Поворотная для франшизы **Resident Evil** игра, ставшая культом в полном отрыве от своих предшественниц. А всего-то и стоило перестать принимать себя так

серьезно! Хорошая доза самоиронии и инновационная боевая механика изменили игру до неузнаваемости. Напряженные и очень неуютные прогулки по серым испанским деревням соседствуют с гигантским роботизированным карликом, царь-рыбой и шансом взять зомби в суплекс. Саспенс может сосуществовать с идиотским экшеном, и **Capcom** это доказала. Жаль, что только один раз.

Мор. Утопия

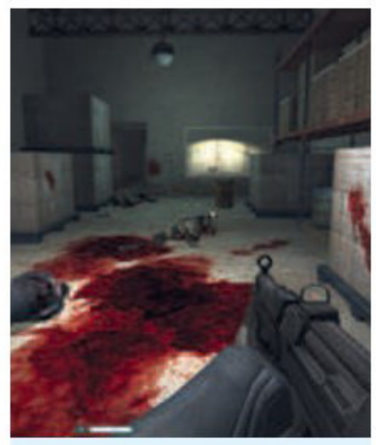
Эту игру многие, не разобравшись, определили к кустарным поделкам, недостойным внимания. Доля истины в этом есть, потому что с точки зрения геймплея в ней все довольно плохо. Ужасная физика стрельбы, вроде бы открытый город для исследования, но весь перегороженный непреодолимыми заборами, не отмеченными на карте, обилие багов… Но игра брала свое историей и атмосферой. В лице одного из трех персонажей мы прибывали в место, охваченное эпидемией чумы, и пытались разобраться, что происходит и что с этим делать. При этом каждый герой получал свои ответы, которые часто перечеркивали все, что вы знали прежде, а в самом конце внезапно выяснялось, что весь этот город вовсе не то, что вы думали… На пальцах и без спойлеров описать хитросплетения сюжета непросто, но можете вспомнить фильмы вроде «Шестого чувства», где последние пять минут проливали свет на все странности, что происходили с героями на протяжении фильма, и возвести в квадрат, потому что в **«Мор. Утопии»** вас шокировали неожиданными сюжетными поворотами не один раз, а несколько. И это однозначно стоило того, чтобы продраться через неудобное управление и прочие неприятные вещи, – потому что то, что вы узнаете в конце, наверняка сделает вас другим человеком.

Call of Duty 2

«Перл-Харбор» и «Спасти рядового Райана» от мира видеоигр. Оригинал, конечно, был достаточно популярен, но именно сиквел дал рождение той самой **Call of Duty**, которую мы знаем и любим, хоть она нас и достала. Разработчики просто взяли все самые известные и яркие эпизоды Второй мировой и превратили их в один сплошной аттракцион, от которого ничто не должно отрывать игрока, в том числе и поиск аптечек. Да, это примитивный тир, да, враги не блещут интеллектом и лезут под пули, но какая же здесь постановка! После того, как прямо на вас падет разрушенный дом в Сталинграде, мурашки по спине носятся табунами.

F.E.A.R.

Легендарный шутер, который в какой-то мере деконструировал весь жанр при помощи всего пары мелочей. Многие критики FPS часто упускают важный момент: в прошлом военное искусство было серьезной дисциплиной. Не для идиотов. **F.E.A.R.** напоминает об этом, вручая игроку замедление времени и великолепно заскриптованных врагов, и по сей день не имеющих себе равных. Здесь каждая перестрелка – это серия быстрых решений, стрессовый менеджмент и проверка смекалки. А уже потом – тест на реакцию. ■



ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Prince of Persia: The Two Thrones – третья часть «Принца» объединила сказку из первой игры со взрослым подходом второй, а заодно завершила, наконец, историю героя. Получилось красиво, хотя и не без промашек.

God of War – игра, которая дала рождение одной из самых популярных серий на консолях PlayStation, подарила нам самого брутального антигероя десятилетия и определила вектор развития западных слэшеров на годы вперед.

Black & White 2 – сиквел Black & White стал прямым продолжением: игрок остался единственным богом греческого народа. Остальным народам, а это викинги, ацтеки и японцы, приходилось доказывать свое высшее происхождение при помощи умной тактики, через добро, или грубой силы, выбирая сторону зла.

Battlefield 2 – масштабный тактический шутер, который спустя двенадцать лет все еще живее всех живых. По некоторым оценкам, лучшая игра серии и лучший проект в карьере DICE.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth – неказистая и некрасивая, но невероятно атмосферная игра. Возможно, лучшее интерактивное произведение по мотивам творчества Говарда Филлипса Лавкрафта.

Блицкриг II – взяв лучшие идеи первой части, второй «Блицкриг» их приумножил и пронес к финалу через 70 миссий, исход которых влиял на близость победы.

Guitar Hero – не была первым ритм-симулятором в истории игровой индустрии, но именно эта игра произвела неизгладимое впечатление на большую часть геймеров. Концепция проста. Есть пластиковая гитара и набор «нот». Главное – вовремя жать на кнопки. И будет музыка.

Devil May Cry 3: Dante's Awakening – весельчак и балагур Данте вернулся. Вместе с ним вернулось и фирменное безумие. Причем не только в сюжете, но и в геймплее. Как вам, например, битва с гигантским псом? И ведь уже на нормальном уровне сложности игра заставляла попотеть.

И СНОВА 20 ИГР

в топе, но редакция оставила первое место пустым, а на втором разместились Dreamfall: The Longest Journey и Oblivion. А вот на третьем месте очутилась Prey, которая в наш список не попала

11 ЛЕТ НАЗАД

ЖЕСТОКИЕ УБИЙЦЫ ВРЕМЕНИ

Dreamfall: The Longest Journey

Детектив, комедия и психологический триллер не так уж несовместимы, если речь идет о **Dreamfall**. Приключения стали кинематографичнее, а сюжет продолжения наверняка отправил за валидолом не одну сотню фанатов: встреча со старыми любимыми героями вызывала тучу эмоций, а конфликт снова не оставлял никакой надежды на спасение. Да еще и эта концовка на самом интересном месте!

Hitman: Blood Money

Просто лучшая часть **Hitman**. Точка. Все концепции, все механики, которые использовались в предыдущих играх, в **Blood Money** были доведены до совершенства. Раньше задания предполагали креативный подход к решению той или иной задачи, но именно здесь каждую миссию можно было превратить в настоящий спектакль смерти. Кстати о спектаклях – уровень в парижской опере можно без лишних колебаний назвать одним из лучших этапов в истории стелс-экшенов.

Dark Messiah of Might and Magic

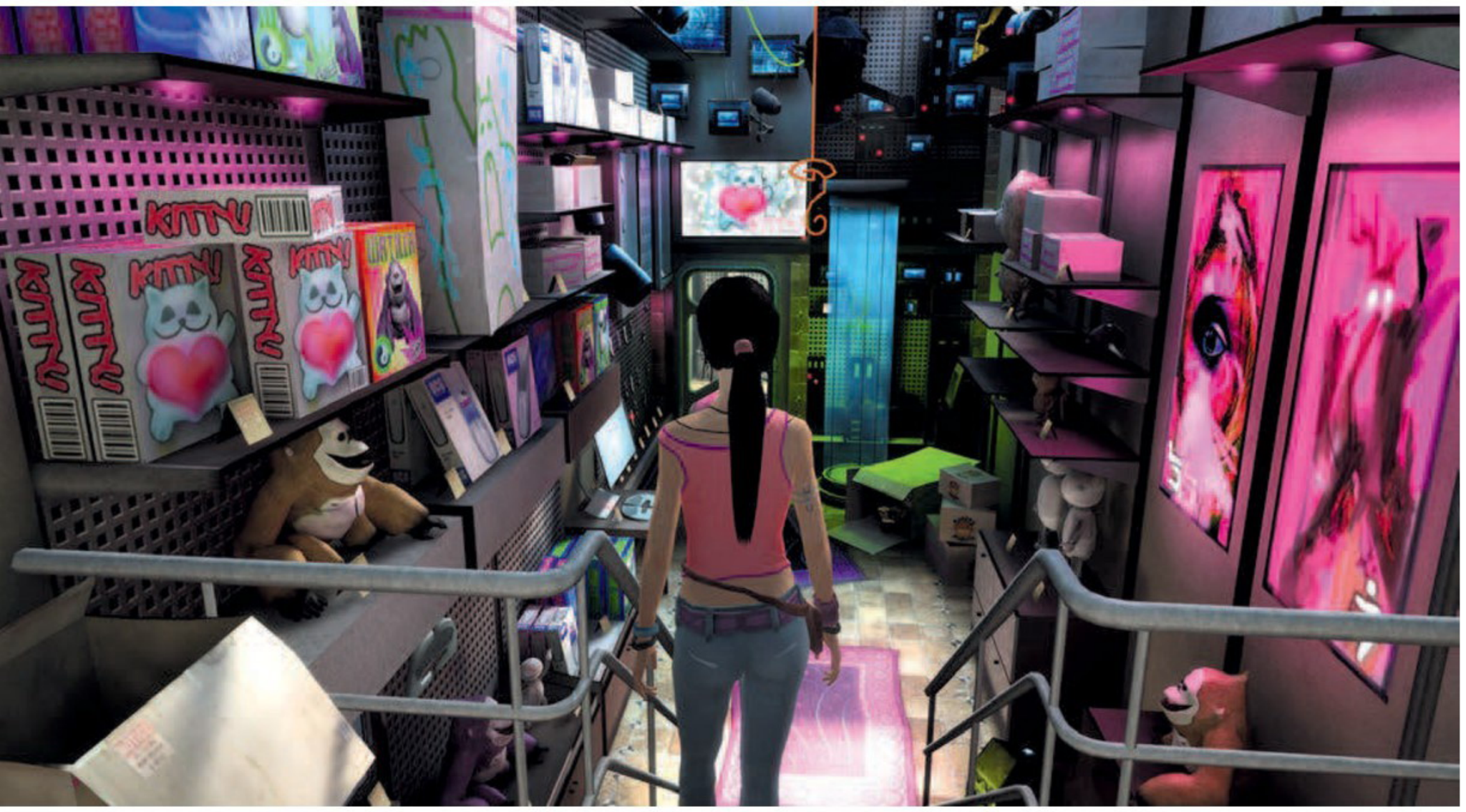
Линейный экшен от первого лица с элементами RPG в сеттинге «Меча и магии», зрелищные схватки и возможность убить противника при помощи окружения. Сказка, а не игра! Правда, довольно короткая и очень кровавая. Все, как мы любим. Увы, сиквела так и не последовало. А очень хотелось!

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Oblivion поражал не только картинкой, но и открытым миром, полным увлекательных приключений и опасных врагов, – буквально за городскими воротами игрока могли убить, если он сделал пару шагов с тракта. А шагать с тракта хотелось, ведь теперь у нас появилась лошадь, квестов стало больше, а NPC, их раздающие, стали коварнее.

FlatOut 2

Это было не просто продолжение хорошей игры, а настоящее переосмысление удачной формулы. **Bugbear** с ходу поняли, что сделали не обычную аркад-



ную гонку, а настоящее мужское развлечение, выработанное на чистом концентрате тестостерона. Разработчики улучшили все, что только можно было улучшить: упростили физику и управление, подтянули графику, усложнили разрушаемость, разнообразили саундтрек и трассы, а также не поленились выкрутить уровень безумия до планки апокалипсиса на колесах. **FlatOut 2** оказалась не просто сиквелом, а настоящей эволюцией идей, заложенных в оригинале. Не зря же именно ко второй части вышел качественный ремастер для консолей прошлого поколения.

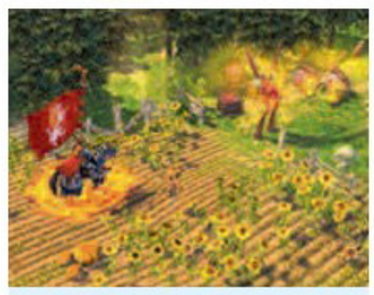
Half-Life 2: Episode One

Пускай оригинал снискал себе большую славу, «эпизоды» во многом его превосходят. Они лучше выглядят, больше сфокусированы на истории и производят впечатление полноценных аттракционов, а не набора отдельных песочниц для демонстрации различных возможностей движка. Эпизоды динамичнее в схватках и страшнее в моментах с нагнетанием атмосферы. Увы, они, как «Мертвые души» Гоголя, не закончены – третий эпизод, венец истории Гордона Фримена (его истории в **Half-Life 2**) так и не увидел свет. Но мы все еще его ждем. Возможно, даже больше, чем **Half-Life 3**.

Rayman Raving Rabbids

Сборник оригинальных, уморительно смешных и весьма скучных мини-игр по большому счету давно канул в пучину истории. А вот кролики остались! Эти существа вышли настолько милыми, смешными, непредсказуемыми и незадачливыми, что затмили своим обаянием всех прочих героев **Ubisoft**.

Почему **Rayman Raving Rabbids** попала сюда? Ее кролики приволокли! ■



ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Shadow of the Colossus – игры от Team Ico можно не понимать и не любить, но отдавать им должное обязан каждый геймер. «Колоссы» – торжество минимализма, обернутое в превосходную по меркам PlayStation 2 графику. Все, что требовалось от геймера, – это уничтожать огромных монстров. К каждому требовался свой ключик. И просто это только на словах.

Gears of War – игра, которая популяризировала экшен с укрытиями, а заодно положила начало культовой серии про ужасы войны.

Neverwinter Nights 2 – образцово-показательное фэнтезийное RPG от Obsidian – с колоритными персонажами, лихо закрученным сюжетом и эпическим размахом событий.

Heroes of Might and Magic V – достойная глава культовой франшизы, воплотившая многое, что нравилось игрокам в Heroes of Might and Magic III, но в современной графике. Уважаема и любима публикой, как последняя хорошая на сегодня часть «Героев».

Bully – лучший в мире симулятор школьника-хулигана. От Rockstar Games. Со всеми вытекающими.

НА 1-М МЕСТЕ
в десятке за 2007 год оказался BioShock, в то время как «Ведьмак» был только шестым. А вот серебро тогда завоевала Crysis, которая, скажем честно, даже близко не подобралась к попаданию в топ двадцатилетия. Наглядное доказательство того, что графическое великолепие недолговечно

10 ЛЕТ НАЗАД

РОЖДЕНИЕ КУЛЬТОВЫХ СЕРИЙ

Ведьмак

2007 год ощущается особенным не только из-за эмо, «блейзера» и прочих странных архаизмов. Для индустрии это был год заметных прорывов после нескольких лет затишья. И самым громким заявлением стала польская ролевая игра по книгам польского же писателя Анджея Сапковского. На игрока, словно серебряный меч на шею утопца, обрушивался детально проработанный мир, взрослые темы вроде дискриминации, отличная боевая система, действительно сложные выборы (кого пригласить на вечеринку к Шани?), симпатичная графика, божественная музыка и, пожалуй, лучший в истории вступительный ролик. Ради сурового мира **«Ведьмака»** с его гулями, вивернами и чародейками легкого поведения забрасывалось все – учеба, работа, семья и любимый чихуахуа. Да что там, даже **S.T.A.L.K.E.R.** отправлялся пылиться в угол. Игра дарила неописуемый восторг и, сама еще того не ведая, проложила дорогу новой эпохе ролевых игр – восхитительных, высокобюджетных и взрослых. Вот ради таких проектов иногда и хочется вернуть 2007-й.

S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля

Наверное, самый популярный проект из тех, что были разработаны и выпущены в СНГ. «Сталкера» российские геймеры полюбили заочно, терпеливо ждали его несколько лет, а после проклинали завышенные системные требования и десятки, да что там – сотни багов, но продолжали играть. Едва ли в «**Тени Чернобыля**» была хотя бы половина всего того, что нам обещали, но даже того, что имелось, хватало, чтобы влюбиться в Зону без памяти. Заброшенные заводы, поросшие травой и проржавевшие рельсы, обшарпанные домики в два этажа и песни под гитару у костра – «это все мое, родное». А как смачно здесь ругаются бандиты – сразу слышно, что свои ребята. К тому же S.T.A.L.K.E.R. мог похвастаться относительно оригинальной и богатой мифологией. Богатой настолько, что по мотивам игры вышло больше ста (!) книг. Народная любовь не утихает.

BioShock

В 2007 году Кен Левин пошел на маленькую хитрость и выпустил фактически ремейк **System Shock**, только в другой обертке. Первая часть **BioShock** не предлагала совершенно ничего нового, зато получилась на удивление умным и интересным шутером. Каждую ситуацию здесь можно было разыграть по-новому, используя разные наборы способностей-плазмидов, от пчелиного улья в руке до ударов электричеством, чуть ли не каждый встречный задавался философскими

вопросами, из колонок играл джаз, а место действия, подводный город Восторг, был украшен в стиле арт-деко. Все это не то чтобы удивляло, но другой такой игры на свете просто не было.

Portal

Представьте себе – у вас за плечами солидный опыт производства культовых шутеров, отличный движок, который еще не показал миру пределов своих возможностей, и практически безграничный кредит доверия у преданных фанатов. Что вы будете делать? Конечно же, головоломку!

И ведь получилось замечательно. **Portal** креативно подходила к загадкам и заставляла как следует поработать мозгами. В придачу нам выдали отличного злодея GLaDOS – возможно, самого прекрасного сумасшедшего робота со времен HAL 9000.

В народных сердцах, несмотря на повышенный урожай берущих за душу проектов в 2007-м, место для Portal нашлось. Через механику головоломки нам показали загадочный мир подземной лаборатории, через образ тортика недвусмысленно намекнули на тщетность сиюминутных ценностей, а через образ главной героини напомнили о важности упорства. В общем, просто проходным таймкиллером Portal стать не смогла. Зато она стала отличной игрой, которой обязательно должно найтись уютное местечко в топе самых-самых.

Mass Effect

Первая часть **Mass Effect** завоевала любовь игроков не столько из-за новшеств в геймплее, сколько за счет режиссуры, постановки и вообще всего того, за что мы называем игры искусством. Настоящая космоопера, не менее масштабная и трагичная, чем «Звездные войны» или Star Trek, – только главным героем могли стать вы. И как же это захватывало дух!

Огромный продуманный мир не строился вокруг игрока, а жил по своим правилам, не всегда принимая планы Шепарда в расчет. Возможно, именно поэтому в Mass Effect так сложно было принимать решения. Почти как в жизни.

Assassin's Creed

Один из самых неоднозначных проектов 2007 года, который подарил нам ежегодный исторический аттракцион, с паркуром и заговорами. Игра, которую разрабатывала та самая команда, которая довела до идеала «**Принца Персии**» и придумала Сэма Фишера. Замечательная – и вместе с тем недоработанная. Рецензии на нее колебались между провальной для **Ubisoft** шестеркой и невозможной десяткой, и даже в редакции «Игромании» случилось немало споров по поводу ценности первой **Assassin's Creed**. А теперь… теперь вы и сами знаете, сколько невероятных изменений она принесла в индустрию – от настоящего паркура в играх и до сумасшедших сюжетов и рекламных кампаний.

Call of Duty 4: Modern Warfare

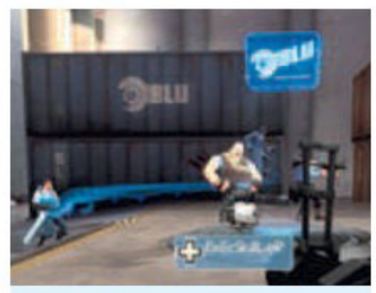
К 2007 году событиями Второй мировой игроки наелись досыта, и создатели серии **Call of Duty** решились на резкие изменения. Они перенесли события игры в современность, чем сразу выделились на фоне конкурентов и приковали к себе максимум внимания.

Modern Warfare брала свое отличной режиссурой, безостановочным экшеном и персонажами, к которым игроки действительно успевали привязаться. Вишенкой на торте выступала миссия в Чернобыле, мало того, что в знакомом антураже, так еще и насквозь снайперская – сначала с одним точным выстрелом с поправками на ветер и скорость полета пули, а потом с защитой раненого напарника под знаменитым колесом обозрения. Кстати, из забавного: разработчики в Чернобыле не были и карт местности не смотрели, они расположили дома и объекты, как это было сделано в «S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля», искренне полагая, что именно так они расположены в реальной жизни.

Uncharted: Drake's Fortune

Когда Натан Дрейк лишь начал появляться на мониторах, его воспринимали как мужскую версию Лары Крофт, а саму игру считали «ответом **Tomb Raider**». Впрочем, даже краткое знакомство с **Uncharted** быстро заставляло забыть о сравнениях. В акробатике потомок знаменитого пирата был не силен, зато стрелять ему приходилось едва ли не чаще, чем прыгать. Главное же отличие было в захватывающем сюжете (у Лары с ним традиционно не складывалось), обаятельных спутниках и объяснимо злобных конкурентах, очень реалистично изображенных, анимированных и озвученных.

Первая часть Uncharted была неплоха. Но не более. **Naughty Dog** работала «по нарастающей», и череда прекрасных продолжений завершилась эталонной **A Thief's End**. Но именно **Drake's Fortune** стала первым за многие годы совершенно новым приключением, которое оказалось необычайно захватывающим. ■



ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Team Fortress 2 – это показательное упражнение в механике, визуальном стиле и музыке от Valve. Самый яркий и узнаваемый шутер до Overwatch, мультяшная стилистика которого нисколько не мешает глубокому соревновательному геймплею.

God of War II в 2007-м выжала все соки из старушки PS2. Если первая часть была эффектной, но все же довольно камерной, то вторая сразу давала понять, что масштабы эпичности выросли в разы. Черт возьми, да Кратос в первые полчаса своими руками ломал Колосс Родосский. И это было только начало его апокалиптического похода.

Europa Universalis III – в третью часть «Европы» Paradox Interactive не добавила практически ничего нового, кроме трехмерной графики. Но в этом и не было необходимости: зачем чинить то, что и так превосходно работает?

Overlord напомнила, что быть Темным Властелином – это весело! Впервые нас этому научила Dungeon Keeper, а Overlord лишь закрепила урок. К тому же здесь мы не только следили за беспокойными миньонами и отвешивали им подзатыльники, но и своими руками могли начистить добренькие рыла всевозможным светлым силам.

В 2008 ГОДУ

в битве за звание игры года Fallout 3 уверенно обошла четвертую GTA. Сейчас же Нико Белич получил свой реванш

9 ЛЕТ НАЗАД

НАПРЯЖЕНИЕ НАРАСТАЕТ

Grand Theft Auto IV

После восхитительного 2007-го, ознаменовавшего собой конец эпохи стагнации в мире видеоигр, наступил 2008 год, и он только поддал жару. На сей раз революция пришла в весьма консервативную серию **GTA**. Опустим восхитительную техническую часть и перейдем сразу к сути: игра про угон тачек, отстрел бандитов и наезды на пешеходов решила попробовать стать серьезной криминальной драмой. С развитием героя, целым поездом колоритных персонажей и сценарием толщиной с книгу по налоговому праву. У **GTA IV** получилось так хорошо, что ее не стыдно поставить в один ряд с «Крестным отцом». Нико Белик вобрал в себя сотни историй людей, приехавших в «страну свободы» ковать свое личное и финансовое счастье и обнаруживших, что кузница стоит по другую сторону закона.

А копнув поглубже, мы обнаруживаем, что и фирменный юмор **Rockstar** никуда не делся, просто он стал чуть более черным и изящно прячется в диалогах, элементах окружения и огромном, живом, дышащем мире Либерти-Сити. Его проработали до мельчайших деталей – свой интернет, сотни брендов, многие десятки автомобилей, – и тогда это было действительно в новинку. По городу и сейчас приятно просто кататься, изучая улочку за улочкой.

Left 4 Dead

Зомби в 2008 году было сложно удивить игроков. А после выхода **Left 4 Dead** удивлять стало еще сложнее. К стандартному противостоянию выживших с ордами зомби добавили особых зараженных, и ситуация сразу стала в десятки раз интереснее. В игре важно не просто уничтожить как можно больше живых мертвяков – нужно быстро перемещаться от одного убежища до другого, попутно присматривая за товарищами. А то не ровен час отобьют и сожрут в темном уголке.

Особые зараженные оказались весьма креативными. Толстяк забрызгивает желчью, привлекающей простых зомби и дезориентирующей жертв. Охотник напрыгивает на игрока с большой высоты и начинает активно рвать бедолагу на части. Курильщик с расстояния опутывает выжившего своим мерзким языком, вызывая удушье. Ну а настоящим королем вечеринки стал Танк, способный в одно мгновенье положить всех выживших

на землю метко брошенной машиной. А самое восхитительное в Left 4 Dead – возможность сыграть за зараженных в сетевой игре. Пожалуй, ничего круче в рамках ассиметричного PvP так и не придумали.

Mirror's Edge

Mirror's Edge стала открытием для 2008 года. Каждое движение Фейт, главной героини, по антиутопическому городу зеркал выверено до мельчайших подробностей. В Mirror's Edge бег – это свобода, жизнь; для неторопливой ходьбы механики игры просто не приспособлены. Многие ругают «Зеркальную грань» за банальный сюжет и небольшую продолжительность, но другие любят ее за потрясающую атмосферу, достигнутую узнаваемым визуальным стилем и музыкальным сопровождением за авторством Solar Fields, где нежный эмбиент плавно сменяется агрессивными электронными запилами.

King's Bounty. Легенда о рыцаре

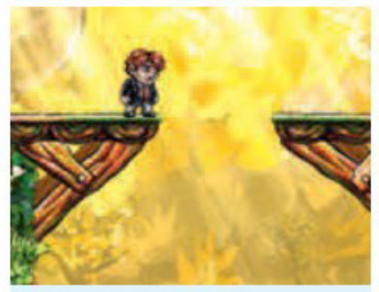
Фэнтези, яркая графика, герой с армией существ, поле битвы, поделенное на шестиугольнички… Но речь вовсе не о **«Героях»**, перед нами отечественный ремейк их предка – **King's Bounty**. **«Легенда о рыцаре»** и ее продолжение стали, возможно, лучшим, что происходило с пошаговыми фэнтезийными стратегиями в нулевых, а то и по сей день.

Игра сражала наповал сказочной атмосферой: вот огромные говорящие жабы делят сферы влияния на болоте, здесь железная дорога гномов, а тут при попытке пересечь озеро нашу лодку вместе с героем слопала огромная рыбина! Классическое спасение принцессы оборачивалось одновременно и волшебной сказкой в духе третьей **Fable**, и отличной разминкой для мозгов.

К яркой графике и отличному сценарию прилагалась еще и невероятно глубокая боевая механика, базирующаяся на комбинациях способностей существ, умений ярости героя и заклинаний. А еще в игре можно было жениться и завести детей, которые занимали слоты под полезные предметы у жены, но давали при этом полезные бонусы. А за третьего ребенка герою приплачивали 250 000 золотых – вот такая остроумная аллюзия на российские реалии в рамках фэнтезийной сказки.

Dead Space

Dead Space – какое неоригинальное, но вместе с тем эффектное название. Идеально отражает суть игры от **Visceral Games**. Разработчики просто взяли и упаковали в один проект все направления космического хоррора. «Чужие», «Нечто», «Сквозь горизонт» – все в миксер. Получившийся коктейль оказался насыщенным и освежающим, так как в жанре survival horror стояла лютая засуха: **Silent Hill** начал загибаться, выдав совершенно беззубую **Homecoming**, **Resident Evil** ушел в совсем иные дебри, а инди-движение как таковое на тот момент только-только зарождалось. Вот и пришлось молчаливому инженеру Айзеку Кларку отдуваться за всех. Да, второй Dead Space эффектнее и разнообразнее в плане геймплея, но первая часть была по-настоящему жуткой. Станция «Ишимура», мягко говоря, неуютное место, в темные коридоры которого лезть совсем не хотелось. Ведь за каждым углом могли ждать некроморфы – порождения воистину больной фантазии. Мы искренне надеемся, что дизайнер, их сотворивший, спокойно спит по ночам в своей постели, а не в палате с мягкими стенами. ■



ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Braid – платформер про философские рассуждения и баловство со временем, а заодно одна из тех игр, что положили начало буму инди-проектов.

Fallout 3! Как же фанаты первых двух частей плевались от нее и презрительно называли «Oblivion с пушками», – зато новая аудитория с восторгом бегала по Пустоши и обеспечила игре феноменальный коммерческий успех, чего с серией раньше не бывало.

Gears of War 2 не сильно меняла механику оригинала, зато подтолкнула GoW в сторону драмы и подарила немало запоминающихся моментов. Получилась, по мнению многих, лучшая часть в серии.

Burnout Paradise – одна из лучших аркадных гонок на свете, где было почти все, что нужно, – отличная музыка, безумные скорости и самые красивые аварии в истории жанра.

«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» – глючный, но оттого не менее атмосферный приквел культовой S.T.A.L.K.E.R. Один из редких примеров того, что симуляция жизни и песочница все-таки могут быть честными.

Prince of Persia – это сюрреалистичные локации, чарующая музыка и акробатика, от которой сложно отвести взгляд, а главное, жуткая концовка, которая заставляла серьезнее взглянуть на весь сюжет.

Devil May Cry 4. Продолжение именитой серии слэшеров выдало нам нового героя с неплохой историей, сочную картинку и ЧАСЫ перепрохождений одних и тех же локаций.

Mount & Blade – это минимум сюжета и пафоса, но максимум исторической достоверности и реалистичной сложности. Любое сражение было скоротечной, но чертовски опасной работой, где умение фехтовать – это залог победы.

Command & Conquer: Red Alert 3 удивляла максимальным уровнем хорошей «клюквенности» и непохожими друг на друга кампаниями, а также прекрасными девушками-советниками.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Немало людей купили PlayStation 3 ради завершающей (как тогда казалось) части эпопеи о Солиде Снейке. Превосходная графика, проверенный временем игровой процесс и… всего пять часов геймплея. Еще пять пришлось на видеоролики.

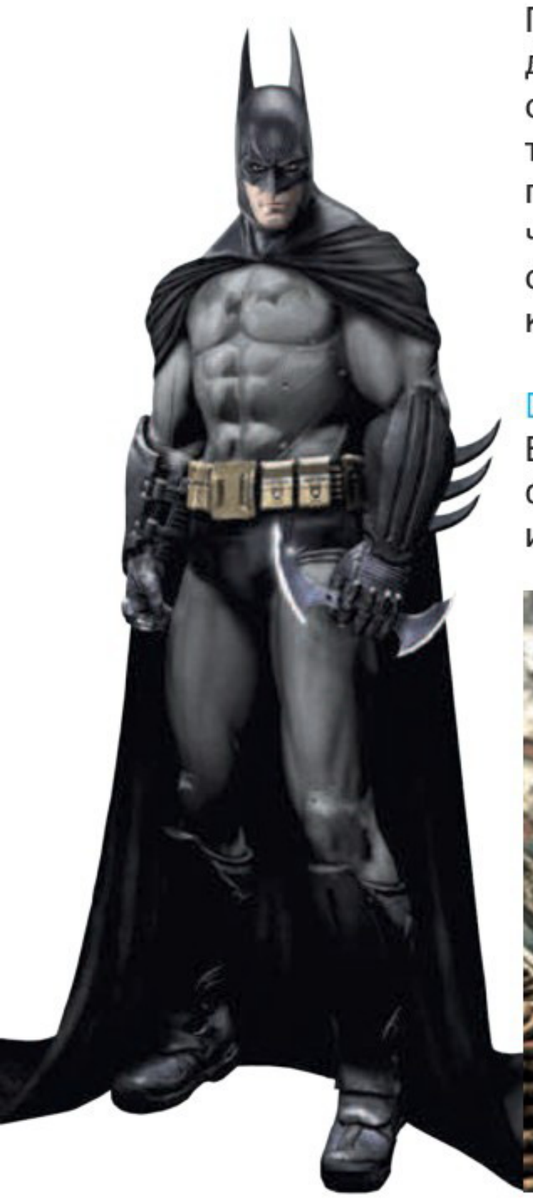
ГЛАВНОЙ ИГРОЙ 2009 года была признана Dragon Age: Origins. Тогдашнего серебряного призера, Call of Duty: Modern Warfare 2, мы сейчас оставили за бортом

8 ЛЕТ НАЗАД

РАСКРЫТИЕ ПОТЕНЦИАЛА

Assassin's Creed II

Один из лучших сиквелов в истории игровой индустрии и доказательство того, что в **Ubisoft** могут сотворить шедевр, если не с первой, то со второй попытки. Пестрая Венеция и сияющие великолепием улицы Флоренции. Италия эпохи Возрождения – этот сеттинг вообще хоть где-нибудь использовался до второй **Assassin's Creed**? Куда смотрели разработчики прошлого? Это же богатейшая почва, которую Ubisoft, кажется, вспахала полностью, а последние драгоценные плоды взрастила уже в дополнении **Brotherhood**. Паркур и боевая система подверглись тщательной доработке, а Эцио Аудиторе да Фиренце был не просто очередным парнем в белом капюшоне (как почти все его последователи), а ярким и харизматичным персонажем. Ну а на разнообразные соборы и прочие шедевры архитектуры хотелось забираться просто для того, чтобы с высоты птичьего полета оценить красоту городов.



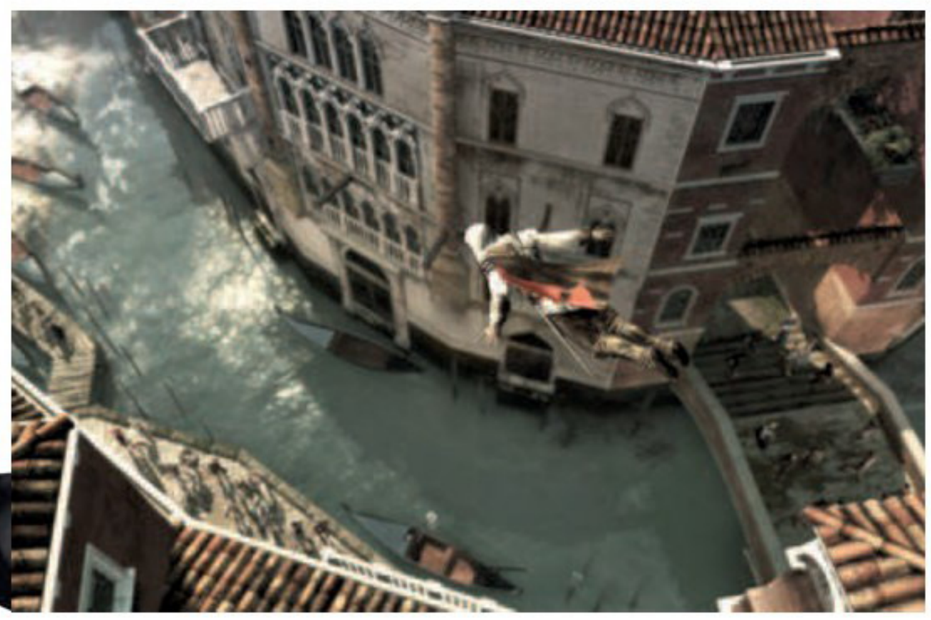
Dragon Age: Origins

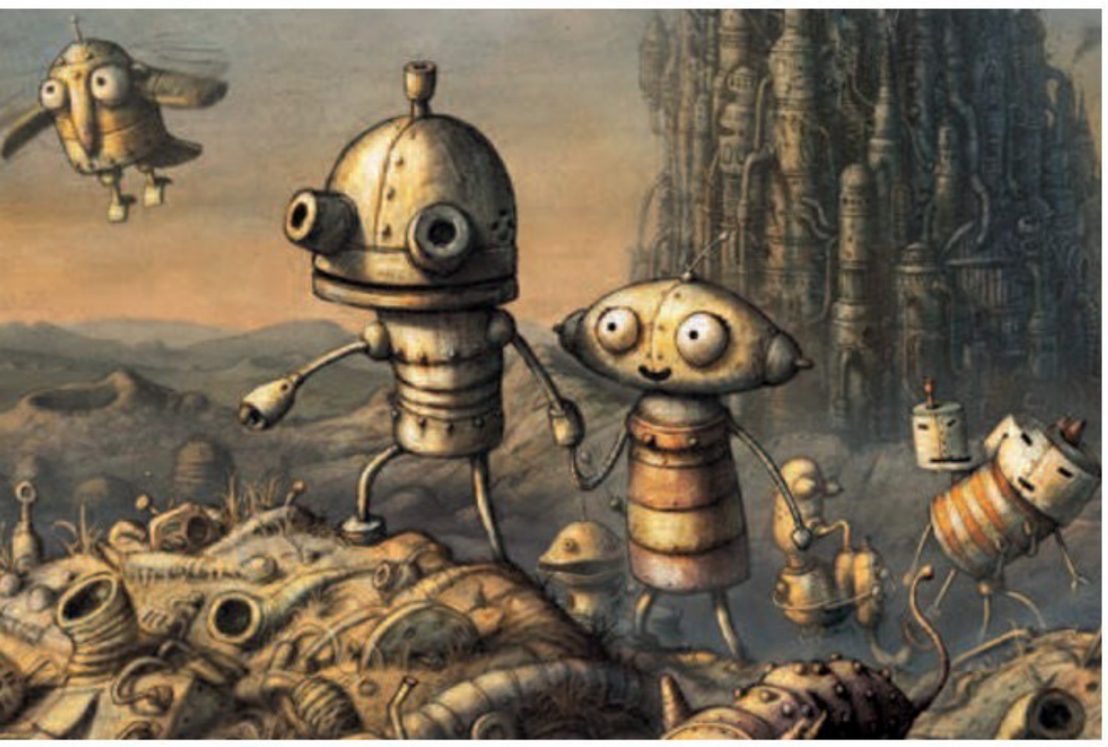
Вышло уже три части **Dragon Age**, но любой серьезный фанат серии скажет вам, что самой «настоящей» была именно первая. В 2009 году **BioWare** вывернула жанр фэнтези-RPG наизнанку. Это была уже не милая сказка, а реальность в волшебной оболочке – с храмовниками-наркоманами, эльфами в рабстве, ироничными убийцами и просто десятками живых персонажей, которых не удавалось подчинить верной строчкой диалога. В Dragon Age добро не всегда побеждало зло, а верные, казалось бы, действия могли привести к катастрофе.

Огромный, глубоко прописанный мир, интригующий сюжет, восхитительные персонажи и горы юмора, который как нельзя лучше вписывается в окружающую жестокость. Даже тем, кто никогда не играл в RPG, будет сложно не влюбиться в жанр, если начинать свое знакомство с ним именно с **Dragon Age: Origins**.

Машинариум

Проекты от **Amanita Design** изобрели свой собственный поджанр в point & click квестах. Вроде все как всегда: бродишь по локациям, тыкаясь во все подряд, решаешь простые головоломки. Но все не так однозначно. Трогательная история про робота, спасающего свою возлюбленную, подана без единого слова. Вся информация передается с помощью картинки и звука, а они тут потрясающие. Все задники разработчики сначала нарисовали от руки карандашом, после чего отска-





нировали их и разукрасили, а музыка за авторством Томаса Дворжака к концу игры непроизвольно оказывается в плей-листе.

Borderlands

Borderlands – редкий пример игры, которую сложно назвать однозначным шедевром на все времена, но которая при этом нравится практически всем. Кого-то привлекла комиксовая графика (сделанная, между прочим, из-за экономии средств), другим приглянулась жестокость и черный юмор (где еще дадут пострелять в лицо карликам из дробовика?), третьим нравится сеттинг и драйвовые перестрелки. Но мы-то догадываемся об истинной причине популярности: на рынке и сегодня не так уж много боевиков, позволяющих проходить кампанию вместе с друзьями. Только представьте – хаос, стрельба, взрывы, вы неосторожно ловите пулю и падаете. Респаун почти неизбежен! А тут верный товарищ протягивает вам руку и поднимает на ноги – и бой продолжается. Вот так в это и играют по сей день.

Uncharted 2: Among Thieves

Если сравнивать серию про похождения Дрейка с кинотрилогией Кристофера Нолана о Бэтмене, то **Drake's Fortune** – это «Бэтмен: Начало». Неплохой приключенческий боевик, пусть и слегка затянутый, который представил публике довольно яркого и запоминающегося героя. А вот **Among Thieves** – это уже самый настоящий «Темный рыцарь». Творение **Naughty Dog** просто влюбило в себя критиков, а после релиза о нем говорили почти что все. **Uncharted** превратилась из малоизвестного эксклюзива в главную причину для покупки PS3.

Batman: Arkham Asylum

Те, кто утверждает, что до выхода **Arkham Asylum** не было приличных игр про супергероев, откровенно грешат против истины. Была и консольная **Spider-Man 2**, и **Ultimate Spider-Man**, и **Marvel: Ultimate Alliance**, и куча проектов эпохи 16-битных приставок. Многие из них были неплохими, некоторые даже хорошими. Но шедевров действительно не водилось. А потом пришла **Rocksteady** и сотворила шедевр. Arkham Asylum была такой игрой, о которой фанаты ушастого мстителя могли только мечтать. Стелс-экшен, детектив, beat 'em up – все эти жанры так органично сочетались в одном проекте и так точно отражали суть Бэтмена, что нечего было и добавить (как тогда казалось). Ну а двухкнопочная боевая система просто-напросто изменила подход к рукопашке в экшенах. Влияние Arkham Asylum на жанр чувствуется до сих пор.

Demon's Souls

Эпическая RPG, положившая начало современной Soulsborne-серии. Дикая, неприветливая и таинственная. Главное удовольствие, которое приносит **Demon's Souls**, заключено не в сюжете или проработанных персонажах. «Души» – игра о преодолении трудностей. Об эйфории, которую испытываешь в момент триумфа над боссом. Там, где другие игры изо всех сил пытаются ублажить игрока, Demon's Souls бросает ему в лицо раскаленую перчатку и говорит: «Заставь меня». Этот подход подхватили не только последующие игры серии, но и многие современные проекты вообще.

Left 4 Dead 2

Вторая часть культового зомби-шутера вышла уж очень поспешно, что разозлило многих преданных поклонников оригинала. Да, мы получили новые карты, оружие, героев и особых зараженных, только ведь все это можно было спокойно реализовать и на базе оригинальной игры. И давайте будем честны – в **Valve** наверняка решили, что если можешь сделать лучше, то не стоит делать это бесплатно. Что плохого в желании заработать?

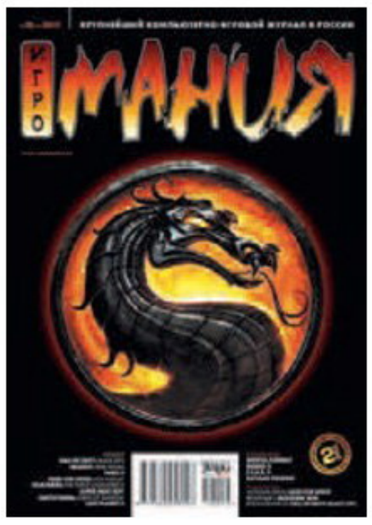
Left 4 Dead 2 хороша и во многом реиграбельнее первой части. Это тот самый случай, когда отличную идею прекрасно развили и дополнили новым контентом. Причем проект не заброшен – патчи до сих пор выходят с завидной регулярностью. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

2009 год подарил нам немало достойных и долгожданных продолжений. Мы снова смогли отправиться на прогулку по Чернобылю в «**S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти**», вырастить новых симов в **The Sims 3** (а потом купить 11 дополнений к игре!) и поучаствовать в скандале вокруг миссии «Ни слова по-русски» из **Call of Duty: Modern Warfare 2**. И, кроме продолжений, нельзя не упомянуть парочку оригинальных проектов.

Тим Шейфер создал невероятный сплав из металла, скандинавской мифологии, приключений и чистейшей крутизны – **Brütal Legend**. Как и в Left 4 Dead 2, гитара здесь использовалась в качестве оружия, только герой не колотил ею по головам озверевших зомби, а просто играл. Вишенкой на этом торте из тестостерона служил Джек Блэк, озвучивший главного героя.

В основе **The Saboteur** лежит, может, и не настолько оригинальная идея, как в Brütal Legend, но зато какая мощная: GTA в оккупированном нацистами Париже! Они здесь и за полицию, и за бандитов – уничтожай направо-налево без всяких зазрений совести, лишь бы хватило смекалки и динамита. Сюжет не слишком оригинальный, но стилистика подкупает: сороковые, Франция и черно-бело-красная картинка в тех районах, которые мы еще не освободили от захватчиков. Победил оккупантов – вернул краски. Ради этого стоит сражаться!



В 2010 ГОДУ
редакция снова очень впечатлилась интерактивным фильмом Дэвида Кейджа, а потому игрой года была названа Heavy Rain, которая обошла даже Red Dead Redemption.

7 ЛЕТ НАЗАД

ПУСТЫНИ И ТЕМНОТА

Red Dead Redemption

Лучший видеоигровой вестерн, объединивший в себе мастерство **Rockstar** и бесконечную любовь к мифу о Диком Западе. **Red Dead Redemption** справилась со всем, чего хотела добиться. Великолепная атмосфера, музыка, классическая история о мести и справедливости, красивейший, наполненный деталями открытый мир. А поверх этого – лихие перестрелки, ограбления дилижансов, дуэли, множество салунов, чтобы напиться, и тонны развлечений. Как ни играй, все равно найдется, чем здесь заняться. Ждем сиквел весь миром, затаив дыхание.

Fallout: New Vegas

Пускай переход **Fallout** в 3D был необходим и вызвал бурные овации, как мы уже писали выше, многим поклонникам оригинала **Fallout 3** не понравился. И вот специально для них **Obsidian** под крылом **Bethesda** сделала свой Fallout с блек-джеком и другими азартными играми. Получилось отлично – дух культовой второй части так и витал над пустынным Новым Вегасом. Исход противостояния между бюрократизированной НКР, кровожадными Легионами Цезаря и загадочным мистером Хаусом всецело зависел от наших решений и определял судьбу целого региона. Это было хоть и непростое, но прекрасное путешествие, полное приключений, постъядерной жестокости и креативного оружия.

Heavy Rain

Лучшее творение Дэвида Кейджа и его команды **Quantic Dream** на сегодняшний день, а также пик развития интерактивных фильмов как жанра. Эмоционально тяжелый и донельзя мрачный психологический триллер, которого не постеснялись бы ни Дэвид Финчер, ни создатель «Настоящего детектива» Ник Пиццолатто. По сути, почти все геймплейные механики, использовавшиеся в **Heavy Rain**, были обкатаны еще в **Fahrenheit**. Но зато качество постановки и анимации подскочило на совершенно новый уровень. Это приводило к тому, что игрок не просто жал на кнопки и тряс контроллер, когда ему скажут, но полностью погружался в повествование, тонул в нем.

Alan Wake

Любовное письмо Сэма Лэйка Стивену Кингу. **Alan Wake** окончательно прояснила, что для студии **Remedy** кинематографичность их проектов гораздо важнее инновационных геймплейных механик. Хотя с ними в игре тоже был полный порядок. По крайней мере, необходимость прицельно светить на монстров фонариком, чтобы их уничтожить, тогда, семь лет назад, ощущалась довольно свежо. Но все же главное достоинство этой игры – ее сюжет. История писателя, который пытается найти пропавшую жену, а заодно разобраться с чертовщиной, охватившей маленький городок, не на шутку интриговала, а местами исправно наводила жути. И «сериальное» повествование шло игре лишь на пользу. Как только очередной эпизод обрывался клиффхэнгером, возникала острая необходимость тут же запустить следующий, как бы темно ни было за окном.

Limbo

Черная жемчужина игровой индустрии. Мрачная, пугающая притча о путешествии маленького мальчика по крайне недружелюбному миру – судя по все-

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Mass Effect 2, без преувеличения, лучшая игра в серии. Хороший сюжет, отличное взаимодействие персонажей и доведенные до идеала перестрелки буквально влюбляют в себя. Жаль, концовка трилогии подвела.

Battlefield: Bad Company 2 – крепкий и до сих пор популярный сетевой шутер, ощущающийся глотком свежего воздуха на фоне больших проектов. Поумерив свои амбиции и размеры, Bad Company 2 компенсировала это динамикой, обилием уникальных игровых ситуаций и крутой механикой разрушаемости ландшафта.

Mafia II не могла похвастаться таким же живым открытым миром, как первая часть, зато стала еще кинематографичнее. Если вы поклонник джаза, роскошных ретроавтомобилей и «Крестного отца», этой игре есть что вам предложить. И, разумеется, от такого предложения вы не сможете отказаться.

Fable III – восхитительная, легкая, умопомрачительно затягивающая сказка, полная ярких красок, приятных секретов и продуманного юмора. Причем сказка не всегда веселая – когда надо, Fable умеет припугнуть. Некоторые квесты так хороши, что хоть друзьям на шашлыках пересказывай: «…а потом волшебники уменьшили нас и поместили внутрь настольной ролевой игры».

God of War III не смогла удивить инновационным игровым процессом, но запомнилась всем любителям жанра своей эпичностью, граничащей с абсурдом. Не в каждой игре ведь приходится отрывать головы богам и совокупляться с богинями направо и налево.

BioShock 2 вполне могла стать проходным боевиком, созданным другими людьми под известным брендом. Однако случилось иначе. Разработчики сумели довести практически до идеала концепцию первой части, а заодно хорошо так смешали карты, заставив играть… за Большого Папочку. Правда, он был неудачным прототипом и быстро погибал от нескольких пропущенных ударов. Но так ведь только интереснее, не правда ли?

му, загробному. Смесь из платформера, головоломки и хоррора навсегда врезалась в память каждого, кто проводил за игрой хотя бы пару часов. **Limbo** предлагает достаточно хардкорный опыт и оставляет после себя массу вопросов, зарождающихся где-то на границе подсознания. Штучная работа, достойная всяческого восхищения.

Assassin's Creed: Brotherhood

Незадолго до старта знаменитого «конвейера» в **Ubisoft** собрали на материале второй части Assassin's Creed продолжение, к которому многие придирались, но все равно радовались как дети. Ведь игра стала еще масштабнее, да и кто откажется продлить приключения любимого героя еще на пару десятков часов?

В «**Братстве**» Эцио из шального юноши окончательно превратился во взрослого мужчину, а события из Флоренции перенеслись в Рим, самое сердце католической церкви. А главное, больше не надо было противостоять тамплиерам в одиночку, – компанию нам составила собственная команда из учеников-ассасинов, которые в любой момент буквально по мановению руки оказывались за спиной врага.

StarCraft II: Wings of Liberty

В **Blizzard** понимали, что рано или поздно трон культовой **StarCraft** на ниве RTS кем-нибудь будет занят, – так почему бы его не занять второй части? Сказано – сделано. Игроки с жадностью накинулись на отличную графику, берущую за душу историю в одиночной кампании и самый передовой мультиплеер, который постоянно балансировался патчами и стал одной из влиятельнейших киберспортивных дисциплин. А разработчики RTS смирились с тем фактом, что лучше, чем **StarCraft II**, у них не будет: **Wings of Liberty** оказалась так хороша, что фактически монополизировала жанр.

Sid Meier's Civilization V

Пятая **«Цивилизация»** стала воплощением всех тех идей, которые от выпуска к выпуску нарабатывались в серии. Она вооружала игрока удобным набором инструментов макро- и микроконтроля, объясняла на пальцах свои вполне логичные правила и оставляла залипать до выхода новой номерной части. Даже когда не выходили новые аддоны и не делались правки в балансе – играть все равно было интересно и весело. Продуманные сценарии, очень разнообразные нации, замечательный дизайн, постепенное добавление оригинальных механик – игра дарила чистое удовольствие! Ну, кроме тех моментов, когда варвары сносили твою армию, а противники внезапно отхватывали плохо лежащий город. Но кто от этого застрахован?

Metro 2033

Книга Дмитрия Глуховского «Метро 2033» стала мировым бестселлером, и адаптация произведения была лишь вопросом времени. Какова же наша радость, что ею стал не очередной голливудский фильм, а игра. Шутер от первого лица по содержанию, «Метро» можно проходить как по стелсу, так и шумно, стреляя по мутировавшим животным и подземным неонацистам из самопального оружия. Ребята из **4A Games** постарались на славу и сумели передать этот мистический дух оригинала – страх перед обитателями темных туннелей и атмосферу пугающей, чужой для главного героя, выросшего в подземке, Москвы над головой. За это ее и любим.

Super Meat Boy

Кусочек фарша, идущий путем Марио, – вот что такое **Super Meat Boy**. Хотя, скорее всего, после того как вы попробуете одолеть это творение Эдмунда Макмиллена, фаршем станут ваши руки. Игра требует не просто точности в контроле, но и сложных манипуляций разными клавишами одновременно. Но это же так весело! И нет, мы не мазохисты.

SMB взяла все самое лучшее от старых платформеров. Взяла, бросила в мясорубку, измельчила и выдала вкуснейший бургер, где вместо булочек, соуса и салата – 350 уровней, куча персонажей, искрометный юмор, мини-игры, незабываемая музыка. И да, вы знали, что в России Мясной Парень носил ушанку? ■

В 2011 ГОДУ
редакция полностью переложила ответственность за выбор игры года на читателей. Те отдали свое предпочтение Skyrim, как и мы сейчас

6 ЛЕТ НАЗАД

ИХ ЗВЕЗДНЫЙ ЧАС

The Elder Scrolls V: Skyrim

Суровые земли нордов зачаровывали игроков своей холодной красотой и кипящей в них жизнью. Игра предлагала полную свободу, десятки великолепных побочных заданий… и по традиции насквозь клишированный сюжет. Многие игроки так и не завершили основной квест, ведь просто гулять по заснеженным пикам в поисках приключений и ловить рыбу в горных реках гораздо увлекательнее.

Portal 2

Если есть на свете безукоризненные, совершенные игры, то **Portal 2** именно из таких. В ней прекрасно все – загадки, музыка, молчаливое женское противостояние главной героини и GLaDOS, секретки, дизайн, история, ненавязчивый юмор и даже мультиплеер! Каждый раз, как вспоминаешь эту игру, в ушах начинает звучать пение турелей из финального мультика, а сердце сжимается внутри, словно его поместили в куб-компаньон. Так что, когда у вас спросят, какая игра с цифрой 2 в названии у **Valve** лучшая, не спешите называть «Доту» или **Half-Life**.

L.A. Noire

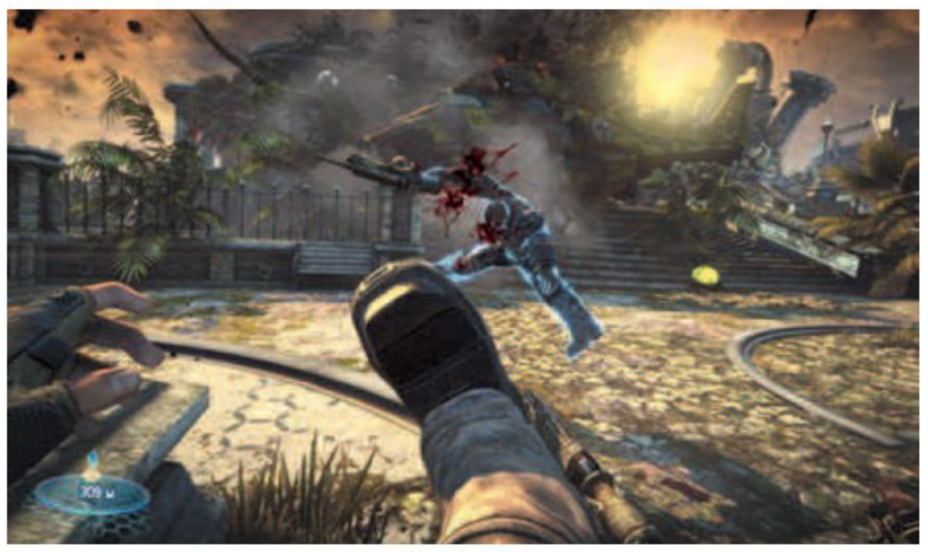
Один из лучших симуляторов детектива в истории игровой индустрии. **L.A. Noire** была совершенно не похожа на типичную игру от **Rockstar**. Да, в ней был открытый мир, погони и перестрелки, но подо всем этим скрывался почти чистокровный квест. С поиском улик, подбором нужного порядка действий и уймой блестяще написанных диалогов. А лицевая анимация персонажей и по сей день не имеет себе равных. Как они морщились, отводили глаза и покусывали губы, когда пытались утаить правду от детектива Фелпса, – загляденье.

Deus Ex: Human Revolution

Human Revolution стала огромным событием в мире видеоигр. История Адама Дженсена, которого сделали киборгом, хотя он «никогда не просил об этом», показала будущее пугающе реалистично – со всей человеческой ненавистью, жадностью, высокими технологиями и подминающими под себя все и вся корпорациями. И, разумеется, иллюминатами, которые, лишь слегка высунув из-за кулис свой любопытный нос, перевернули весь мир с ног на голову. Как и самая первая **Deus Ex**, Human Revolution давала невероятную свободу в плане достижения поставленных целей: можно было убивать всех направо-налево, оглушать, прокрадываться мимо, забалтывать. Ну а на то, чтоб действительно проникнуть во все тайны это мрачного киберпанка, требуется с пяток прохождений.

Dark Souls

Игра, название которой стало нарицательным. Игра, возведенная в статус культурного феномена. Лакмусовая бумажка, по которой часто определяют игровой вкус человека. Заслуженно ли? Не беремся судить. Одно известно наверняка: несмотря на свои шероховатости и пару спорных моментов, **Dark Souls** остается бриллиантом игровой индустрии. От боевой механики до построения мира и атмосферы, она стала примером для подражания. А заодно и игрой, которую многие перепроходят как минимум раз в год.



Uncharted 3: Drake's Deception

Несмотря на название, третья часть похождений Натана Дрейка нисколько не разочаровывала, наоборот – показывала, что герой находится на пике своей формы, но уже начинает подумывать о спокойной жизни. Ведь быстрая смена места действия способна утомить кого угодно. Вот Дрейк в Сирии, а незадолго до этого во Франции почти разрушает замок. Что уж говорить про самолет, ставший маскотом всей части. Игра стала законодателем приключенческого жанра и символом заката эпохи PlayStation 3.

Batman: Arkham City

Открытый мир в **Arkham City** относительно небольшой, но феноменально проработанный, и его хочется изучать вдоль и поперек. Каждую темную улочку, каждую подворотню. К этому подталкивают и запоминающиеся побочные задания, каждое из которых выливается в самостоятельную сюжетную линию, и огромное количество всяческих трофеев, и тонны пасхалок для фанатов комиксов.

Теперь история не вертится вокруг очередного коварного плана злодейского злодея (хотя и без этого не обошлось), но выводит вековечное противостояние Бэтмена и Джокера на финишную прямую. Игра стала пиком развития серии от **Rocksteady**. Несмотря на то, что **Arkham Knight** диво как хороша, она все равно вторична на фоне этого творения.

To the Moon

Есть игры, которые действительно способны вышибить слезу, оставляя тебя рыдать над финальными титрами. **To the Moon** – не столько игра, сколько интерактивная история в духе фильмов Кристофера Нолана, с примитивным игровым процессом и графикой из jRPG эпохи GameBoy Color. Мы выступаем в роли агентов, которые перед смертью исполняют последнее желание умирающего, чтобы он покинул мир счастливым. В его сознании, разумеется, – это чистая наука, никакой магии! Но когда ты залезаешь в чужую голову по работе, то неизбежно натыкаешься в ней на тайны – порой такие, о которых не догадывается и сам хозяин головы. А что это за тайны, узнавайте сами. Игра короткая и к прохождению просто обязательна. Это не просто штучный товар – что-то подобное даже припомнить не получается.

Bastion

Дебютный проект **Supergiant Games**, принесший им мировую славу, привлекает внимание по ряду причин. Это и приятная рисованная графика, и занятный мир, и увлекательный игровой процесс, застрявший где-то посередине между платформером и **Alien Shooter**. Но самая главная фишка – наличие рассказчика, который комментирует происходящее на экране: наш геймплей рождает его историю. А еще в **Bastion** несравненный саундтрек, доводящий меломанов до экстаза.

Bulletstorm

КРОВЬ-КИШ… Стоп, секундочку. Мы ж уже так начинали, разве нет? Действительно было. Но что тут поделаешь, если очередной проект от **People Can Fly** получился не менее зубодробительным и драйвовым, чем **Painkiller**. Да какое там – **Bulletstorm** начисто уделывает стрелялку про чертей и зомби. Здесь есть отличный сюжет, прекрасно прописанные персонажи, здоровая доля комедии и громадный арсенал, в котором попадаются действительно уникальные стволы. А еще игра всеми доступными путями подталкивает не просто палить по недругам, а уничтожать их с выдумкой, благо есть энергетический хлыст и окружение, просто утыканное всевозможными ловушками. Молимся, что продажи ремастера все же подарят нам хотя бы малюсенькую надежду на сиквел.

Minecraft

Кажется, сейчас про «игру в кубики» слышали уже все – мир из блоков, где нужно выживать и можно строить невообразимо сложные вещи, поселился и на PC, и на приставках, и даже в телефонах. **Minecraft** дал «поколению LEGO» невероятную площадку для самовыражения, став при этом самой влиятельной инди-игрой в истории… и благополучно перестал быть инди-проектом! Это все еще уникальная игра-конструктор, но раньше трава была зеленее, а солнце – квадратнее. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Magicka – невероятно позитивное фэнтези-приключение для нескольких друзей: море смеха, куча комбинаций заклинаний и бесконечное количество неловких ситуаций. Что еще нужно, чтобы скрасить вечер?

The Binding of Isaac – совершенно больной в плане арт-дизайна «рогалик», из которого очень сложно вылезти. Он будет бессовестно жечь ваши нервы и время.

Battlefield 3 – именно в этой части DICE объявила войну монополии Call of Duty в жанре блокбастерных военных шутеров и вырвалась в высшую лигу. Великолепная графика, которая впечатляет даже спустя шесть лет, масштабный и разнообразный экшен и наконец-то полноценная сюжетная кампания – все, что нужно фанатам военных боевиков.

Total War: Shogun 2 – одна из лучших частей Total War и лучшая стратегия 2011 года, по мнению нашей редакции.

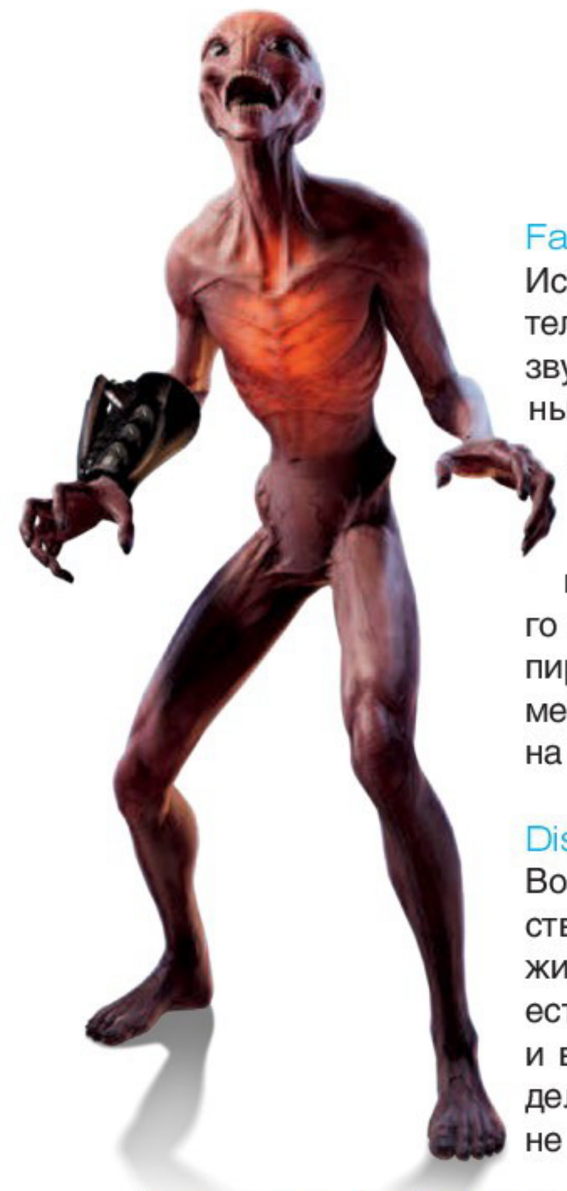
Saints Row: The Third. Когда GTA встала на путь сурового криминального реализма, кто-то должен был подхватить знамя разудалой песочницы про веселую бандитскую жизнь. И третья часть Saints Row справилась с этим на ура. Игру до отказа набили юмором разной степени плоскости, классным оружием и продуманным до мелочей в плане удобства геймплеем. В итоге здесь и на вертолете летать легко, и пресс регулярно потягиваешь от смеха. А сюжет постоянно балансирует между бредом сумасшедшего и едкой сатирой. Еще бы графику и физику машин сделали чуть лучше – и был бы реальный конкурент GTA, а не просто наместник на опустевшем троне раздолбайских игр про криминал.

Alice: Madness Returns кто-то назовет слишком тягучей и запутанной, кто-то – классически сложной, как и подобает приличному приключению. Одно можно сказать наверняка: любоваться извращенной красотой жестоких миров Американа Макги никогда не надоедает.

В 2012 ГОДУ редакция снова начала выбирать главные игры самостоятельно. Тогда «Игроманию» больше всех покорило медитативное творение Дженовы Чена – The Journey

5 ЛЕТ НАЗАД

СЛАВНЫЙ УРОЖАЙ



Far Cry 3

История превращения хныкающего молодого прожигателя жизни в матерого воина, способного без единого звука вырезать вражеский лагерь, поражает до глубины души. Через наркотические трипы и схватки с бандитами, преодолевая себя и невозможное, Джейсон Броди шел к своей цели – спасению тех, кого он считал семьей и друзьями. Прекрасный мир и отличный экшен были лишь декорациями грандиозного сюжета. Это не история борьбы Броди с безумным пиратом Ваасом – это история противостояния современного человека и первобытных джунглей у Джейсона в голове. Безумно. Бескомпромиссно. Блестяще!

Dishonored

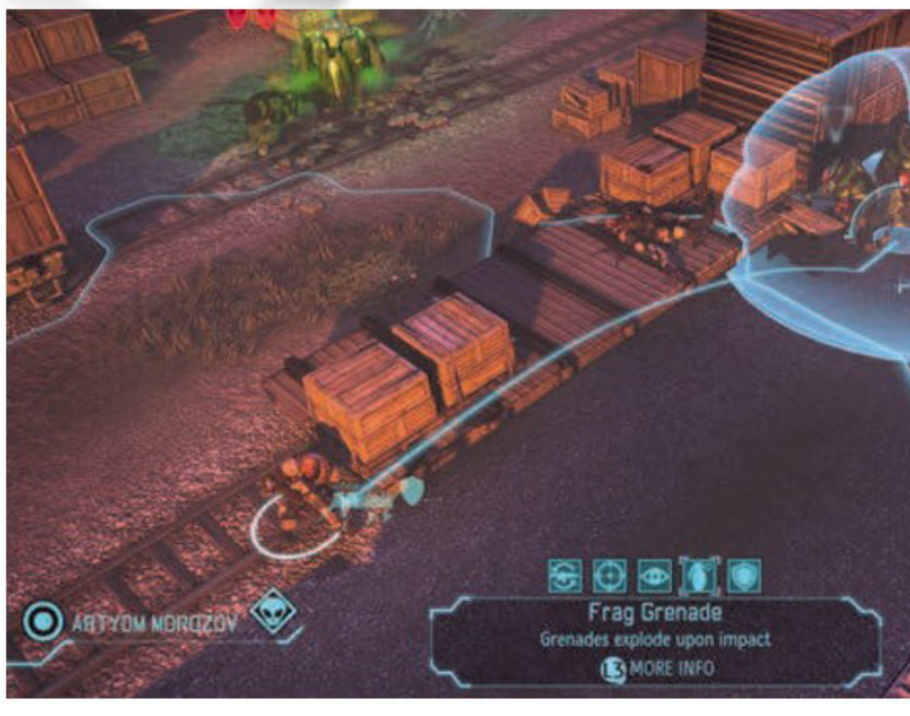
Возвращение философии стелса и свободы действий, которые **Looking Glass Studios** когда-то вложила в серию **Thief**. У Корво Аттано всегда есть цель, есть место и арсенал инструментов за пазухой. Как и в каком порядке выполнять поставленные задачи – дело игрока. **Dishonored** показала, что жанр стелса не погиб, просто он очень сложен в исполнении.

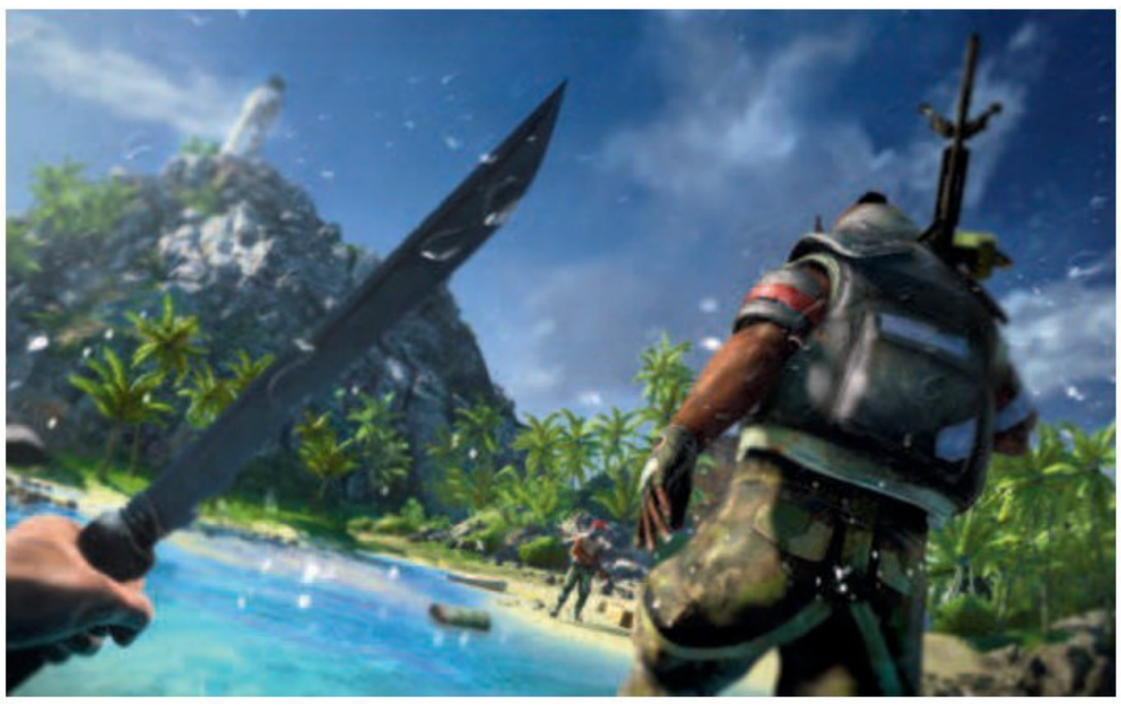
XCOM: Enemy Unknown

Обновленный **XCOM: Enemy Unknown** сильно упрощен по сравнению с оригиналом. И бойцов в отряде всего шесть, и патроны им уже не надо по карманам самостоятельно распихивать, и менеджмент базы перестал быть отдельной экономической стратегией. Но играть все равно до ужаса интересно – исследовать технологии, забирать в плен инопланетян, спасать гражданских, прокачивать бойцам навыки и кастомизировать их на свое усмотрение. Оторваться от обороны Земли действительно очень непросто, имейте это в виду!

Borderlands 2

Во второй части **Gearbox** решила развернуться на полную – больше оружия, больше персонажей, больше разнообразия! Это любовь к количеству временами негативно сказывалась на качестве, но веселья все равно стало намного больше. Кампания пробегается на одном дыхании, стрельба доставляет массу удовольствия, а порядком разросшийся мир хочется изучать снова и снова. Самое главное – в игру завезли неплохой сюжет и просто чумовых персонажей. Красав-





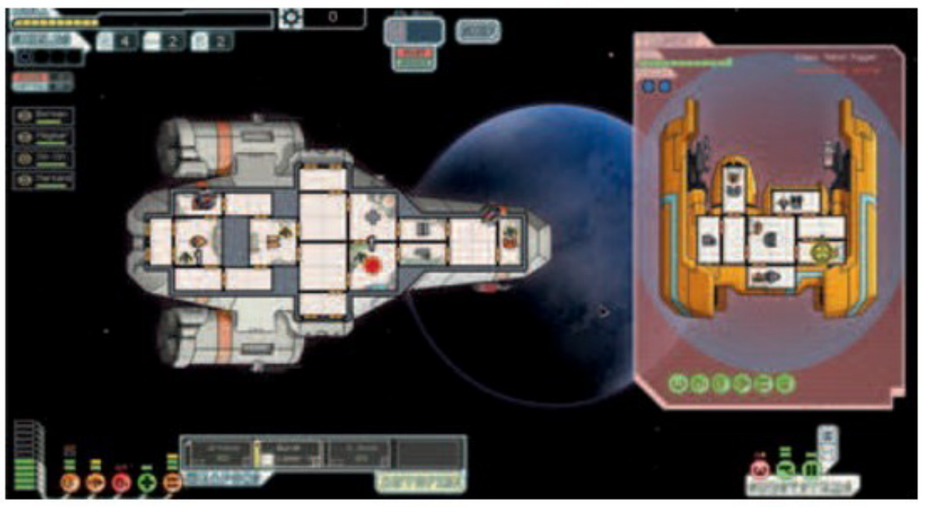
чик Джек вместе с Тиной крали каждую игровую сцену, в которой появлялись. И не стоит забывать про юмор – его стало больше, и ощущается он острее. Во многом благодаря тому, что теперь его частенько оттеняют серьезной драмой.

Max Payne 3

Пускай третью часть о похождениях бывшего копа многие сочли излишне «рокстаровской», на самом деле по духу и логике она гораздо ближе к оригиналу, чем **The Fall of Max Payne**. Удивительным образом в яркой, солнечной и цветастой Бразилии удалось на 100% реализовать нуарную составляющую серии: перед нами герой, окутанный алкогольными парами, шагающий прямиком во тьму. Продажные полицейские, безысходность, нищета, насилие и хлесткие циничные комментарии обожженного своим прошлым Макса. Он тот самый старик, готовый умереть, чтоб девочка осталась жить. Только вот кому под палящим солнцем нужна эта его «честная сделка»?

FTL: Faster Than Light

FTL – это roguelike инди-игра, одна из первых успешно профинансированных на Kickstarter и выпущенных в релиз. Космический симулятор полюбился нам за то, что каждый новый полет – оригинальная история небольшого, но отважного экипажа корабля. Игра генерирует самые разнообразные ситуации – иногда веселые, иногда до абсурда глупые, но оттого еще более реалистичные.



The Walking Dead

История бывшего заключенного Ли и маленькой Клементины, которые стараются выжить в условиях зомби-апокалипсиса, не может оставить равнодушным. Почему? Все просто. Игра заставляет совершать сложный моральный выбор: кому жить, а кому умереть. Все как в жизни, только рядом бродят ожившие мертвецы. Убивай, спасай, помогай или брось друга в беде – все останется только на твоей совести. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Deponia – прекрасно нарисованный и написанный олдскульный квест, будто бы вышедший в «золотой век» LucasArts. Фанатам point & click-приключений игра к ознакомлению обязательна.

Assassin's Creed III – игра большая, многогранная и к тому же раскрывает историю Войны за независимость США. Как водится, в своем конспирологическом ключе.

Forza Horizon – гонка-праздник, где помимо машин много солнца, красок, развлечений и атмосфера настоящего музыкального фестиваля.

Diablo III почему-то упорно ненавидят. Почитать комментарии – так все сделано неправильно, баланса нет, «Blizzard, вы все продолбили о шлем варвара». И это не мешает вот уже пять лет миллионам людей наслаждаться продуманным миром, смачнейшей боевкой и огромной вариативностью в плане развития персонажей.

Hotline Miami – стильный пиксель-арт, чумовой нью-ретровейв, хардкорность и старое доброе ультранасилие. Настоящий инди-хит, который мог удержать внимание даже тех, кто не любит повышенную сложность в видеоиграх.

Spec Ops: The Line, единственный в своем роде антивоенный, глубоко психологический шутер. Механические и геймплейные недочеты с лихвой компенсируются отличным сюжетом, занесенным песками Дубаем и смелостью говорить на нелегкие для восприятия темы.

Sleeping Dogs выпала сложная доля: неплохой экшен в стиле азиатских боевиков 1990-х создавался как третья часть серии True Crime, но очень хотел походить на GTA. Однако силенок не хватило.

Counter-Strike: Global Offensive – та самая «Контра», знакомая большинству с детских лет, но улучшенная и дополненная. Что еще для счастья надо?

Yakuza 5 – самая дружелюбная к гайдзинам часть «японской GTA», с закрученным сюжетом, лихой боевкой, десятками мини-игр и, разумеется, караоке. Оптимальное сочетание хорошо знакомого и экзотического.

Journey. Все, что здесь требуется от игрока – это два часа идти сквозь пустыню и снега, любоваться пейзажами и слушать волшебную музыку. Но, поверьте, это будут потрясающие два часа!

The Darkness II слабо напоминала первую часть, но цепляла все тем же – историей про потери, по-хорошему мерзким голосом Тьмы, а также мрачной атмосферой.

ПЕРВАЯ ТРОЙКА лучших игр за 2013 год не претерпела изменений, разве что произошла небольшая рокировочка – The Last of Us тогда вырвала победу у Grand Theft Auto V

4 ГОДА НАЗАД

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ

Grand Theft Auto V

Magnum opus от **Rockstar**, игра, в которой есть все. Вообще все! Стрельба, гонки, музыка на любой вкус, самолеты и вертолеты, плавание на подводных аппаратах, гольф, йога, покупка недвижимости, тонны оружия, целые улицы машин и три героя, каждый со своими мечтами, бедами и тараканами в голове. Прибавим к этому всему огромный детализированный город, тюнинг автомобилей, передовую графику и взрослый сюжет про кризис среднего возраста, коррупцию да призраков прошлого – и получается примерно половина того, чем может порадовать игрока одиночный режим. А ведь есть еще **GTA Online**, в которой контента больше раз эдак в десять! Вы можете смело купить себе передовой компьютер или приставку последнего поколения только ради **GTA V** – она того стоит.

The Last of Us

Никто, НИКТО не ожидал от **Naughty Dog**, создателей **Crash Bandicoot** и **Uncharted**, анонса постапокалиптического зомби-экшена от третьего лица с элементами выживания. Но случилось именно это, и позже, в мае 2013-го, выход игры взорвал игровую индустрию.

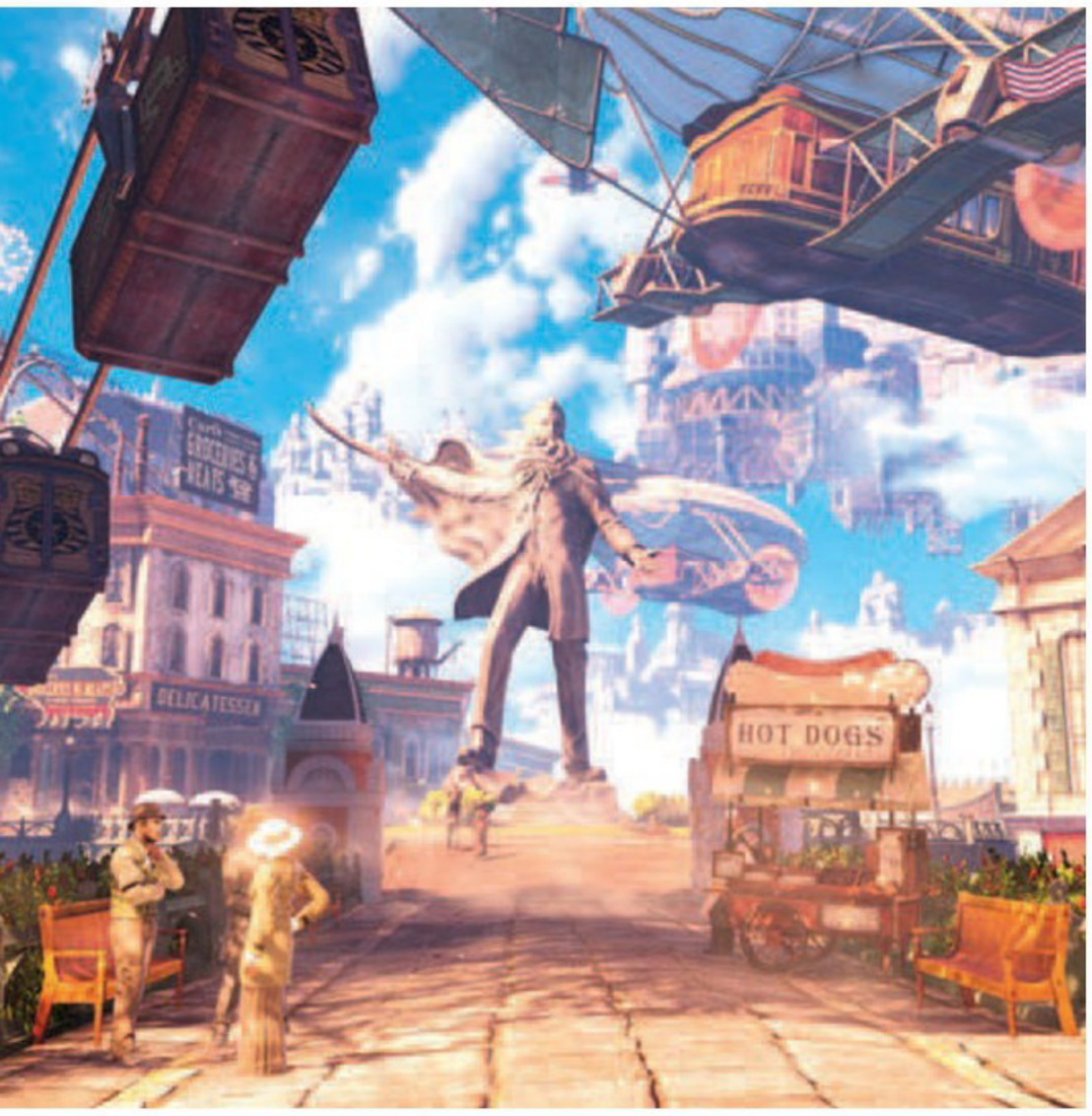
The Last of Us довела идеи Uncharted до совершенства. В ней совершенно другой геймплей, другой сеттинг, но суть осталась та же: показать развитие отношений между персонажами. The Last of Us – это трогательная и взрослая история Джоэла и Элли, в исполнении талантливейших Троя Бейкера и Эшли Джонсон, с жестким, выжимающим тебя до последней капли финалом. The Last of Us – это выживание в суровом мире, где самый страшный враг человека не пораженные грибком мутанты, а он сам. The Last of Us – это путешествие, которое каждый должен совершить сам.

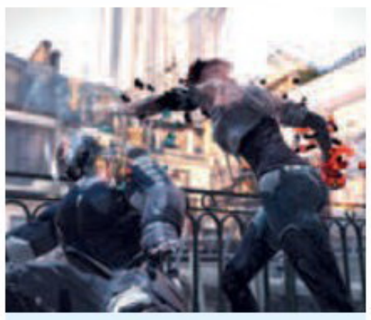
BioShock Infinite

Кен Левин в интервью говорил, что разработка **BioShock Infinite** едва не стоила ему рассудка и семейного благополучия. Но эта игра стоила каждого потраченного на нее нерва. Кто-то скажет, что геймплейно третий BioShock мало отличается от первых двух, а уровни стали еще линейнее. И это правда. Но! Не влюбиться в парящую в небесах Колумбию невозможно, даже зная обо всех ужасах, которые творятся за закрытыми дверями. Равно как невозможно не влюбиться в Элизабет. Она – Галатея Кена Левина, образ, который страстно хочется воплотить в жизнь. Такая живая, такая трогательная, такая… полезная, черт возьми. Редкий случай, когда NPC-компаньон не раздражает и не заставляет каждый раз вытаскивать себя из-под огня противника. А какой здесь финал! Бесспорно, концовка BioShock Infinite претендует на звание одной из лучших в истории игровой индустрии.

The Wolf Among Us

Один из лучших интерактивных сериалов от студии **Telltale**. Как и «Ходячие мертвецы», **The Wolf Among Us** создан по мотивам культового комикса – на этот раз серии **Fables** сценариста Билла Уиллингхема. По сути,





почти все свои самые сильные стороны – запоминающийся мир, в котором сказки переплетаются с современностью, и харизматичных персонажей – игра унаследовала от первоисточника. Но студии удалось не только не испортить исходный материал, но даже во многом улучшить его. Мрачная атмосфера, превосходно написанные диалоги и, как всегда у Telltale, нелегкие моральные дилеммы (да-да, в конечном счете ваш выбор мало на что влияет, но хотя бы в процессе мучительных терзаний эмоции хлещут через край). Все необходимые компоненты отличного сериала на месте.

DmC: Devil May Cry

«Какой из этого эмо-дрыща Данте?! Вы че, издеваетесь?! Верните блондина!» – краткий пересказ почти всех комментариев под трейлером **DmC**. Возможно, акцент, который разработчики из **Ninja Theory** сделали на новом имидже охотника на демонов, и послужил причиной того, что публика напрочь отказывалась видеть в перезапуске **Devil May Cry** отличную игру. А она действительно была отличной. Серия превратилась из типично японского слэшера в западный – с упрощенной, но интуитивно понятной боевой системой, линейными уровнями, которые не заставляли игрока по пять раз бегать туда-сюда по одним и тем же локациям, и киношным сюжетом. Сам Данте изменился только внешне, оставшись все таким же обаятельным засранцем. И к тому же научился феерически сквернословить.

Papers, Please

Симулятор чиновничьей работы, сумевший подать процесс проверки документов куда интереснее, чем в реальности. Одной центральной механики бы хватило, чтобы игра прославилась оригинальностью, но этого было мало. **Papers, Please** рассказывает о том, как мало на самом деле значат для обычного человека дела государственной важности. Как ничтожна бюрократия сама по себе. Люди могут жить от зарплаты до зарплаты по обе стороны таможенной будки, как ее ни демонизируй.

Assassin's Creed IV: Black Flag

После шести лет улучшений, обновлений и внедрения новых идей **Ubisoft** создала самый привлекательный и романтичный **Assassin's Creed**. Пиратский сеттинг, свобода морских просторов, яркие краски, ладно поющая команда обаятельных мерзавцев, абсолютно казуальная боевая система и огромное количество побочных заданий и секретов, которые так и манили за собой.

The Stanley Parable

Выдающийся проект, эдакая интерактивная инсталляция, исследующая вопрос свободы воли и взаимодействия персонажа истории с ее рассказчиком. Игровой процесс очень прост: мы слышим голос и вольны или подчиниться ему, или действовать наперекор. Множество поворотов и развилок помогут нам осмыслить происходящее с разных сторон – в зависимости от наших действий эта история может быть героическим рассказом, сном умирающего разума, ловушкой психопата, а то и вовсе закончится ничем. Разные концовки – разные интерпретации, разные выводы относительно личности рассказчика и его моральных качеств. Ну и наших, разумеется, это же мы здесь принимаем решения. Как бы то ни было, эта интерактивная притча определенно заслуживает самого пристального внимания.

Brothers: A Tale of Two Sons

Трогательная история о двух братьях, которые сплотились против общей беды, тронула и даже разбила не одну тысячу сердец. Здесь вас не ждут ужасающие боссы, сверкающие доспехи и эпичные драки. **Brothers: A Tale of Two Sons** немного о другом. Она о дружбе, взаимопомощи, о семье и самоотверженности, о вере в чудо, о жизни и, наконец, о смерти. Спасибо **Starbreeze Studios** за сказку, которая по-настоящему заставляет задуматься о вечном. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Metro: Last Light – продолжение **Metro 2033** с самостоятельной, не привязанной к книге историей. Игра не принесла в серию чего-то кардинально нового, но она настолько же душевная, как и первая часть.

Tomb Raider вышла, круг замкнулся. Сначала Uncharted переиначивала концепции Tomb Raider, а потом уже Лара Крофт начала косить под Натана Дрейка. Жаль, что серия в каком-то смысле потеряла свою самобытность, поддавшись веяниям моды, но ребут определенно удался. Tomb Raider образца 2013 года – отличная приключенческая игра.

StarCraft II: Heart of the Swarm кардинально поменяла игровой процесс оригинала, добавила в сюжет еще больше интриги и приправила игру мрачностью. Это дополнение можно смело считать отдельной частью.

Remember Me – это захватывающее и во многом недооцененное приключение, которое поднимало важные вопросы о человеческой памяти, сознании и технологиях будущего. Первый блин комом для студии, которая затем создаст Life is Strange. Всем бы такой ком на первый раз!

Far Cry 3: Blood Dragon – короткое, всего на несколько часов, DLC для Far Cry 3. Но оно оказалось настолько крутым, что вернуло в игровую моду кислотные боевики восьмидесятых. Эта гениальная стилизация под эпоху VHS иронизирует и над игроком, и сама над собой.

Rayman Legends – лучший пример того, насколько крутым может быть 2D, если есть деньги и технологии. Ну и, конечно, просто отличный платформер про Рэймена и его друзей.

ПОБЕДИТЕЛЕМ
2014 года стала Alien: Isolation. Возможно, победу ей обеспечил фактор внезапности: после Aliens: Colonial Marines мы уже не ждали ничего хорошего. Но прошло время, приятное удивление рассеялось, и теперь «Чужой» только во второй лиге

3 ГОДА НАЗАД

МИРЫ, ГДЕ ВСЕ ПЛОХО

Wolfenstein: The New Order

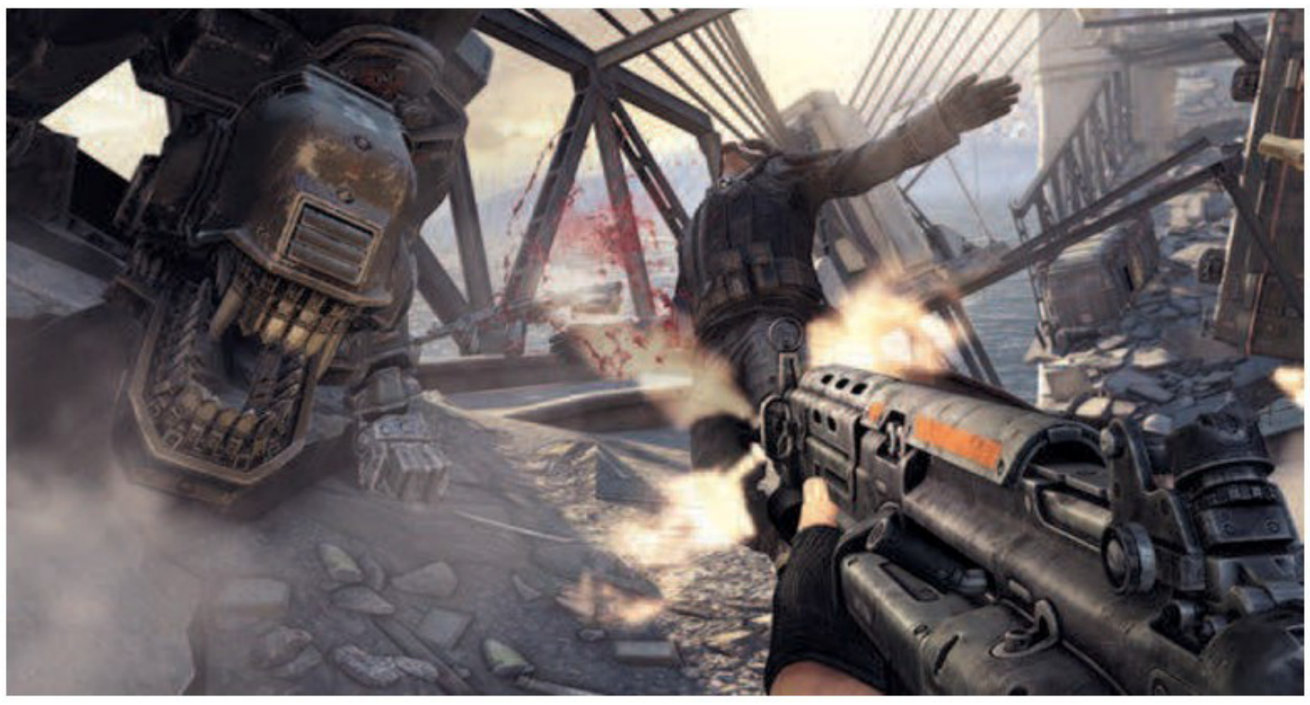
Продолжение, и попутное переосмысление, **Wolfenstein** стало, пожалуй, самым важным чистокровным шутером последних лет. Реинкарнировавший **DOOM**, конечно, чертовски хорош, но, кроме отстрела демонов, ему нечего предложить – он на 100% состоит из мяса с кровью. Новый «Вульф» же окунает нас с головой не только в ураганные перестрелки, но и в устрашающий мир победившего фашизма. С жутковатой, жестокой историей, достаточно самобытным оружием и невероятно проработанным стилем окружения – ведь победившая Германия извратила буквально все, до чего смогли дотянуться ее расово чистые руки. Поющие на немецком Beatles, роботизированные собаки, лунная база нацистов – подобной альтернативной реальности в шутерах мы еще не видели. И режущий фашистов направо-налево Бласковиц – именно тот герой, которого этот мир заслуживает.

Divinity: Original Sin

Одна из самых креативных классических RPG последних лет, в которой каждую задачу действительно можно решить несколькими способами. Не на бумаге, а в действительности. От **Original Sin** приятно веет настольными ролевками. В ней, как и в D&D, нужно знать правила. А если их знать, то никто не сможет запретить пользоваться легальными лазейками и подходить к проблемам с разных углов.

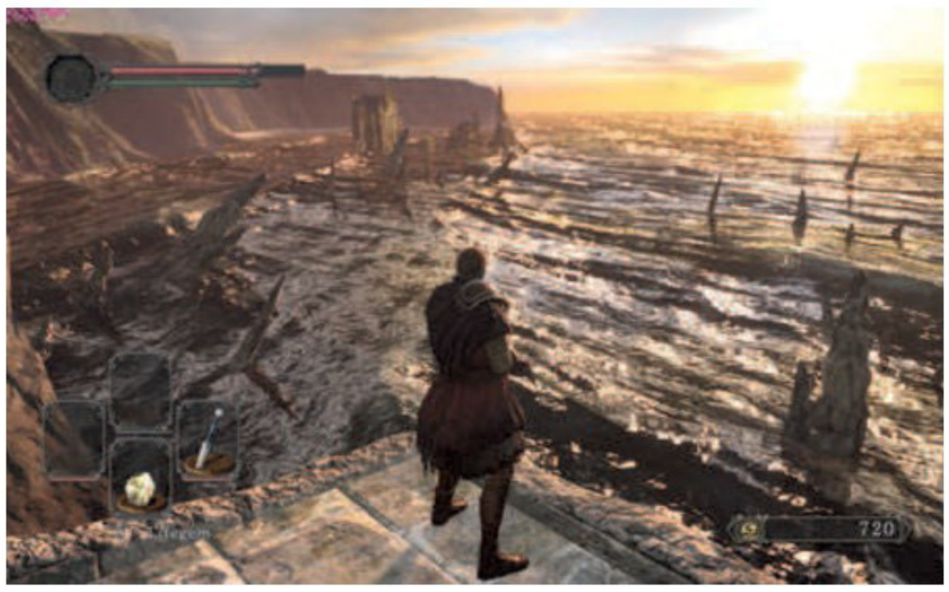
Valiant Hearts: The Great War

Есть как минимум два способа узнать всю правду о Первой мировой, которую на Западе называют просто Великой войной: почитать Ремарка или пройти **Valiant Hearts**. И неважно, что в псевдотрехмерном приключении действуют мультяшные герои, а путь им преграждают взрывы, бессовестно сворованные с выставки детского творчества. Чем дальше уводит нас игра от мультяшно-былинной завязки, тем глубже во все наши поры проникают отравленный газ Ипра, сырость шахт Вокуа и холод Вобекура. А герои, которые за всю игру не проронят ни единого слова, навсегда западают в душу и даже годы спустя то и дело ворочаются там, царапая ее изнутри. Valiant Hearts: The Great War не лишена недостатков. Но это великая игра о Великой войне.



Middle-earth: Shadow of Mordor

Одна из немногих удачных игр по мотивам произведений Толкина, которая заполняет сюжетные пробелы между «Хоббитом» и «Властелином колец». Разработчики из **Monolith** взяли за основу механики **Assassin's Creed**, боевку из серии **Batman: Arkham** и визуальный стиль фильмов Питера Джексона. И был бы это очередной проект по лицензии, пусть и довольно неплохой, если бы не одна деталь – система Nemesis. Главный герой, воскресший рейнджер Талион, менял мир вокруг не только своими действиями, но и своей смертью. Стоило какому-нибудь особо везучему или толстокожему орку вас зарубить, как он тут же становился еще сильнее, обрастал набором дополнительных характеристик и продвигался вверх



по орочьей иерархии. Таким образом рядовой болванчик превращался в заклятого врага, которого ищешь по всему Мордору, чтобы накрутить на меч его кишки и стереть самодовольный оскал с наглой морды. Не каждая игра может вызывать такую искреннюю ненависть к виртуальному существу.

Tales from the Borderlands

Возможно, лучшее творение **Telltale Games**. Фирменное безумие серии **Borderlands**, персонажи, которым то и дело хочется «дать пять» (да и старые знакомые тут тоже есть!), черный юмор, божественно подобранный саундтрек и, конечно, сюжет, за которым следишь с открытым ртом.

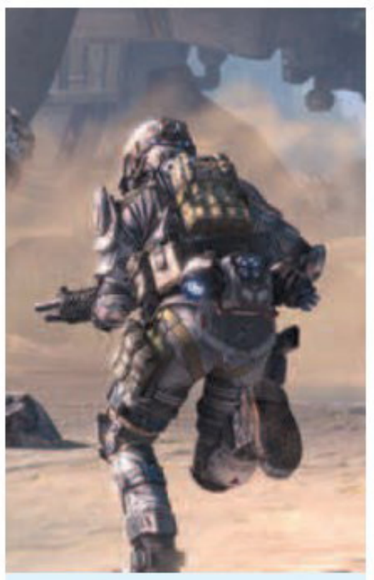
Причем наблюдать за разборками с бандитами, гонками на выживание и бесстыжим враньем главных героев будет предельно весело даже тем, кто вообще впервые слышит о Borderlands. К этой игре совершенно невозможно придираться – от нее можно только получать удовольствие.

Dark Souls II

В разработке второй части почти не принимал участие главный идеолог серии Хидэтака Миядзаки. Так что неудивительно, что, по мнению многих фанатов, **Dark Souls II** вышла самой слабой игрой франчайза. Где-то сиквелу недоставало сложности, где-то он чересчур повторял предыдущие проекты **FromSoftware**, а каким-то боссам и уровням не хватало разнообразия и глубины. Но даже так игра была невероятно увлекательна, а путь к финальным титрам превращался в настоящее испытание. Dark Souls II определенно не лучшая в серии «Souls», но при этом все равно отличная игра.

South Park: The Stick of Truth

В нашем топе собрались разные игры: дурашливые и серьезные, веселые и грустные, милые и брутальные, а также… совершенно отвратительные! Да-да, именно это слово приходит на ум, когда вспоминаешь о **South Park: The Stick of Truth**. Ведь тут все под стать мультсериалу! Игра не боится никого обидеть, запретных тем для шуток просто нет. Религия, расизм, аборты и какахи (куда же без них!) – вот рецепт адского коктейля под названием «Южный Парк». За это мы его и любим. Можно было бы отметить еще и RPG-составляющую, кастомизацию и боевку… но все это не так важно, когда ты можешь собирать чинпокомонов в компании принцессы Кенни! ■



ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Titanfall – динамичный боевик, совместивший скорость арена-шутеров с прогрессией Call of Duty и огромными человекоподобными мехами. Одно другому, как выяснилось, нисколько не мешает.

Watch Dogs – неплохой GTA-клон в интересном сеттинге с уникальными геймплейными находками. Все грехи ему можно простить хотя бы за то, что он проторил дорогу великолепной второй части.

Hearthstone вышла, и ККИ вылезли из узкоспециализированного жанра для гиков, став массовым увлечением. И сегодня остается королем горы, хоть постепенно и сдает позиции.

P.T. просто коротенькая демка, а точнее, «ограбельный тизер» к Silent Hills от Хидэо Кодзимы и Гильермо дель Торо. Она оказалась такой насыщенной и жуткой, что без проблем взяла звание лучшего хоррора 2014 года.

The Banner Saga, холодная и мрачная ролевая пошаговая тактика, полюбилась многим игрокам не только отличным геймплеем, но и прекрасным нордическим визуальным стилем.

Far Cry 4 уже не вызвала фурора, какой произвела третья часть, хотя все геймплейные элементы были на месте, – и именно из-за самоповторов.

Sunset Overdrive – редкая игра, где герои сносят «четвертую стену», непрерывно шутят (над собой и обществом), а каждый уровень – полет креатива и безумия. Ну и да, стрелять и паркурить здесь тоже интересно.

Alien: Isolation среди хорроров-убегаек выделялась не только большим бюджетом, но и инновационным подходом к созданию AI-противников. По сути, он там был один – титульный Чужой. Но, черт возьми, как же эта тварь действовала на нервы! Фактически она не подчинялась скрипту и в буквальном смысле делала все, что ей вздумается.

Transistor – минималистичная антиутопия, совместившая механики японских ролевок и западный подход к повествованию. Прекрасная и по виду, и по содержанию.

This War of Mine показывает, что любой вооруженный конфликт – это не крутая техника, красивые взрывы и приключения, а голод, холод, страх и сотни поломанных судеб ни в чем не повинных людей.

В ЭТОТ РАЗ
Fallout 4, который завоевал пятое место в 2015 году, остался за пределами топа лучших. Даже такую короткую проверку временем игра не прошла

2 ГОДА НАЗАД

ДИКАЯ, НО СИМПАТИЧНАЯ

Ведьмак 3: Дикая Охота

«Дикая Охота» – наглядное доказательство того, что оригинальность сильно переоценивают. Если разбирать геймплей третьего «Ведьмака», то выяснится, что в нем нет ни одной уникальной механики, все это мы уже где-то видели. Сюжет хорош, но фанаты фэнтези без труда перечислят с десяток произведений, в том числе и видеоигр, где история гораздо закрученнее и менее предсказуема, а с миром и персонажами нас уже познакомили первые две части. Графически игра великолепна, но уже через года три будет далека от эталона, а подборки смешных багов до сих пор регулярно появляются на YouTube.

Но это все неважно, потому что **Ведьмак 3** сделан настолько круто, что равных ему нет. Он стал классикой сразу в день выхода и напрочь задавил всех возможных конкурентов. В **CD PROJEKT RED** сотворили и блокбастер AAA-класса, и по-настоящему народную игру, которую будут вспоминать и десять, и двадцать лет спустя.

Life Is Strange

Трогательная история о юности, взрослении, ответственности и последствии собственных решений. Макс Колфилд на собственном опыте убедилась, что, даже если у тебя в руках есть все время на свете, некоторые вещи все равно неотвратимы. Интерактивное кино не всегда должно следовать заветам **Telltale**, и **DONTNOD** воплотили свой взгляд на медиум, а вместе с этим сделали отличную подростковую драму, чего мы не видели уже много лет.

Until Dawn

Молодежные ужастики – самый консервативный и вместе с тем изменчивый жанр кинематографа. Его архетипы, штампы сюжета и бесчисленные клише знакомы тысячам фанатов по всему миру. Их высмеивают, переворачивают с ног на голову и пытаются перекроить до неузнаваемости уже многие годы – возьмите хоть «Крик» Уэса Крэйвена, хоть культовую «Хижину

в лесу». Создатели **Until Dawn** не стали особо заморачиваться с модными постмодернистскими приемчиками (хотя сценарий не лишен парочки неожиданных поворотов), а вместо этого добавили в жанр ровно один новый элемент – вас. Теперь нет нужды в бессилии кричать героине: «Дура, не ходи туда, тебя же загрызут!» Можно самому взять «дуру» под контроль и либо спасти, либо отправить на верную смерть, если персонаж вам не по нраву. В отличие от **Fahrenheit** и **Heavy Rain**, а также сериалов от Telltale, Until Dawn действительно учитывает решения игрока и дает ему реальный выбор, а не его иллюзию.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain

Пятая часть MGS должна была окончательно поставить точку в истории одной из самых знаменитых стелс-серий нашего времени. Обновленный игровой процесс, завязанный на открытом мире, возможность развивать собственную базу и рекрутировать специалистов и солдат. Все это – **MGS V**. Разумеется, без досадных ошибок в проекте такого размаха обойтись просто не могло. Хидэо Кодзима затянул с разработкой, в результате вторая половина **The Phantom Pain** напоминала пыточную камеру. Повторяющиеся задания на закрученной до максимума сложности соврать не дадут. Но это все еще выдающееся произведение и великолепная игра.

Bloodborne

Bloodborne – результат эксперимента, в ходе которого в большой чан с механиками **Dark Souls** добавили две капли вытяжки из мозга Говарда Лавкрафта. Оставаясь верной принципам серии, Bloodborne смогла создать собственное неповторимое лицо. Эстетика викторианской эпохи, помноженная на лавкрафтовский хоррор и щепотку стимпанка, делает Bloodborne запоминающимся приключением. Сложным, как Souls-игры. Экзистенциально страшным, как достижение пенсионного возраста. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Rocket League – замечательный пример хорошей игры, выстроенной вокруг отличной идеи. Радиоуправляемые машинки на реактивной тяге играют в футбол гигантским мячом, летают и вытворяют невероятные трюки. Что вам еще нужно для развлечения?!

StarCraft II: Legacy of the Void стала финалом трилогии. Сюжетные линии слились в единый поток, за которым интересно было наблюдать с легкой грустью, игровая механика достигла своего идеала. **StarCraft II** закончился и не обещал вернуться.

Rise of the Tomb Raider все еще не может отделаться от лавров «uncharted-заменителя». Образцовая приключенческая игра с отличной графикой, приятной боевой системой и почти хорошим сюжетом.

Tom Clancy's Rainbow Six Siege – интенсивный и напряженный тактический экшен, превращающий обычные многоэтажки в поля битв похлеще Бородино. По совместительству – наглядный пример, что качественная пострелизная поддержка имеет все шансы спасти игру от неизбежной гибели.

Wolfenstein: The Old Blood с лихвой исправляет главные упущения оригинала – отсутствие зомби-нацистов и собственно замка Wolfenstein. Дополнение-приквел особенно запомнилось неожиданно суровым началом: после легкой прогулочной миссии нас с голыми руками бросают на суперсолдат.

Cities: Skylines – это духовный наследник серии **SimCity**, который запросто заборол перезапуск франшизы-вдохновителя. Градостроительного симулятора лучше и разнообразнее вам сейчас просто не найти.

Ori and the Blind Forest – потрясающе красивый платформер. Несмотря на визуальный стиль, напоминающий мультфильмы Хаяо Миядзаки, Ori and the Blind Forest временами была не по-детски хардкорной.

Broforce. Именно здесь вы увидите на одном экране Терминатора, Рэмбо, Робокопа, Конана-варвара и дюжину других героев боевиков эпохи VHS. А тотальная разрушаемость всего и вся позволяет устроить на уровне локальный апокалипсис, достойный кумиров прошлого.

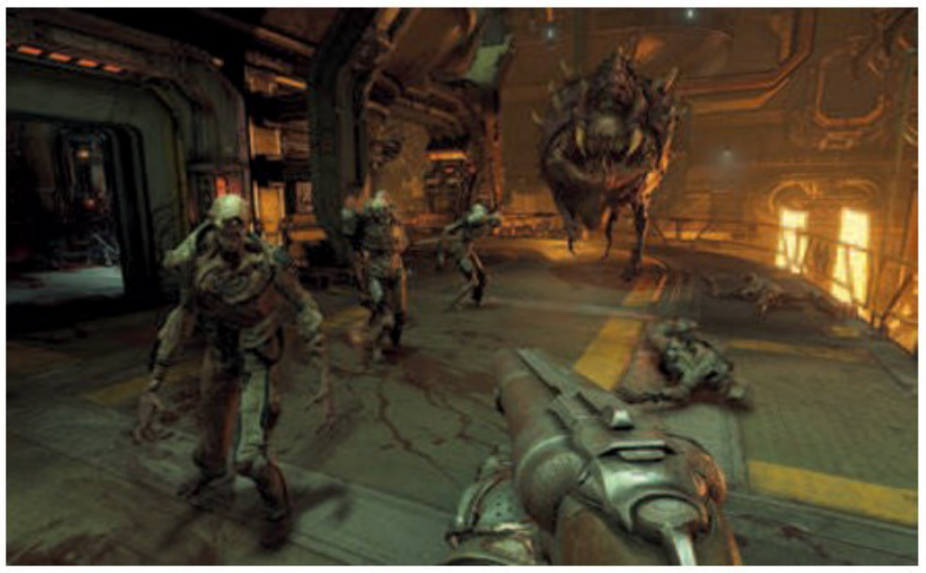
НЕТ НИЧЕГО удивительного, что за год мнение редакции в общем-то не изменилось. В лучших играх 2016 года мы еще не успели разочароваться

В ПРОШЛОМ ГОДУ

ОКЕАНЫ СТРЕЛЬБЫ

Uncharted 4: A Thief's End

Всему приходит конец. Даже если ты известный охотник за сокровищами. Финальная часть похождений Натана Дрейка оказалась настолько красива в деталях и продумана в мелочах, что ее можно смело выставлять в музеях. «**Путь вора**» продемонстрировал, как могут и должны выглядеть современные игры на актуальных платформах. Красота – великая сила, но без сюжета она блекнет. Благо и он не подкачал – игра рассказывает самые мрачные тайны судьбы Дрейка. Ну а геймплейная формула **Uncharted** в четвертой части была доведена до своего абсолюта. Браво, **Naughty Dog**!



DOOM

Старый драйв на новый и чертовски крутой лад. **Bethesda** и **id Software** смогли доказать всем злопыхателям, что перезагрузки франшиз могут быть крайне удачными. Современная графика и модные фишки вроде прокачки и множества коллекционных предметов удачно вписались в старомодный шутерный угар. Никаких перезарядок оружия, укрытий и регенерации здоровья. Ни капли жалости к демонам. Только динамика, только хардкор!

Overwatch

Легендарная компания **Blizzard** обычно выпускает только легендарные игры. У них хватает ненавистников, которые всякий раз тычут пальцем в их проекты со словами «смотрите, это же взято оттуда-то», и в общем-то они правы. Но важно ведь то, *как* она их использует. Вот, скажем, **Overwatch**. Не надо быть профессиональным аналитиком, чтобы найти в ней хвосты и уши **Team Fortress 2**, от разделения на классы до мультяшного стиля. Вот только персонажи тут отличаются друг от друга гораздо сильнее, а всего-то надо было выдать каждому по уникальному виду оружия и снабдить умениями, как в MOBA. И вот уже медик не только лечит и немножечко стреляет, а умеет еще бегать по стенам и сталкивать в пропасть зазевавшихся врагов. Или воскрешает павших соратников, но, чтобы делать это эффективно, должен научиться ловить идеальный момент. А третий медик и вовсе наполовину снайпер, да к тому же с умением на время выводить из строя противника.

Здесь на изучение любого из персонажей уходит куда больше времени. У каждого есть целая уйма дополнительных функций, освоение которых и отличает мастеров от новичков. Интернет пестрит инструкциями, как применять все эти неочевидные способности, игроки до хрипоты спорят о преимуществах и недостатках того или иного героя для игры в команде, а разработчики хитро улыбаются и вводят все новых и новых бойцов, рисуют карты, придумывают режимы – словом, делают все, чтобы игра развивалась и никогда не надоедала. И, судя по всему, ей это в ближайшие годы никак не грозит.

XCOM 2

Партизанить – дело нелегкое. Делать это против захватившего Землю инопланетного правительства – еще сложнее. Оттолкнувшись от механик, заново изобретенных **XCOM: Enemy Unknown**, сиквел сделал борьбу с «зелеными человечками» гораздо более напряженным предприятием. Стесненность в ресурсах, невозможность быть везде и сразу, логистика – далеко

не все проблемы герильи заключаются в боях. Но и на поле брани не легче. Земля уже побеждена. Осталась только команда «Мстителя» и игрок у руля.

Watch Dogs 2

Уютная игра про хакеров для хипстеров – немного наивная, но технологичная и яркая. Дроны, борьба с корпорациями, электрокары, идеалы свободного общества, прокачка за счет подписчиков… В цифровой Сан-Франциско погружаешься с головой и долго не хочешь из него выныривать. Город большой и красивый, миссий много, хотя больше всего, помимо сюжетной кампании, запомнились почему-то местные гонки: длинные трассы, умопомрачительные прыжки и приятная музыка вызывают на первых порах массу восторга. А потом ты открываешь парусные регаты и вообще пропадаешь из реальности. Конечно, это далеко не **GTA V**, но Сан-Франциско тоже изучаешь с удовольствием, тем более что поиск местных секретов приятно разминает мозги.

Dishonored 2

В продолжении стелс-экшена 2012 года можно выбрать между двумя главными героями – постаревшим Корво и его дочерью, императрицей Эмили Колдуин. Старые механики почти не изменились, но локации стали гораздо сложнее (чего стоит один только дом-трансформер, где можно натурально заблудиться в четырех стенах), а к списку сверхъестественных способностей добавились новые. И пусть сюжет довольно прост, **Dishonored 2** все равно изобретательная, богатая на сюрпризы, красивая и очень продуманная игра. Проекты, где можно и нужно экспериментировать, ошибаться и искать новые пути, выходят крайне редко.

Titanfall 2

Боевику от «отцов» **Call of Duty** не повезло с датой выхода. Боссы из **Electronic Arts** сочли правильным выпустить игру между собственной **Battlefield 1** и конкурирующей **Call of Duty: Infinite Warfare**. В результате большая часть геймеров банально не узнала о том, насколько крутой получился экшен у **Respawn Entertainment**. А ведь речь идет не просто об идеальном мультиплеерном проекте (еще больше титанов!), но и о просто замечательном сюжетном боевике. Конечно, связь между пилотом и титаном передать удалось едва-едва, но это не отменяет максимально разнообразного геймплея в одиночном режиме. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Dreamfall Chapters неожиданно оказалась завершением истории не только Dreamfall, но и **The Longest Journey**. В отрыве от них эпизодический квест теряет большую долю шарма, но для преданных фанатов он стал чудесным подарком.

Firewatch – невероятно красивый симулятор ходьбы, который при этом держится исключительно на разговорах. Хорошая история о простых людях, которую хочется прожить пару-тройку раз подряд.

Dark Souls III превратился в мейнстрим. И дело не в низкой сложности (с ней-то все в порядке), просто геймеры окончательно распробовали угощение. Ну и плюс сама игра стала быстрее. Почти как **Bloodborne**.

Inside снова дарит нам мрачную историю про мальчика в непонятном темном мире – только на этот раз не столько загробном, сколько тоталитарном. Неожиданная, гениальная и даже немножечко мерзкая концовка заставит вас навсегда запомнить эту игру.

Battlefield 1 – все тот же военный беспредел, гигантское поле боя на десятки человек, только теперь с конями, шашками и дирижаблями.

Quantum Break – это крутые голливудские актеры, цифровые копии которых не всегда отличишь от реальных воплощений, и настоящий live-action сериал с ними же, где события напрямую зависят от ваших игровых решений.

Persona 5 – поразительно стильная и затягивающая jRPG, мешающая визуальную новеллу и хардкорный dungeon crawling пополам. 80 часов геймплея, реиграбельность и отличный сценарий – подарок каждому любителю японских ролевых игр.

Final Fantasy XV – блокбастер мира jRPG. Безумно дорогая игра, которую ждали (страшно подумать!) десять лет. Открытый мир, элементы из западных игр и… максимально линейная вторая половина сюжета. Говорят, все исправят патчами. Надеемся и ждем.

Tom Clancy's The Division есть за что любить. Изумительные пейзажи, в которые кутается заснеженный Нью-Йорк в поисках ответа на вопрос «Почему мы?».

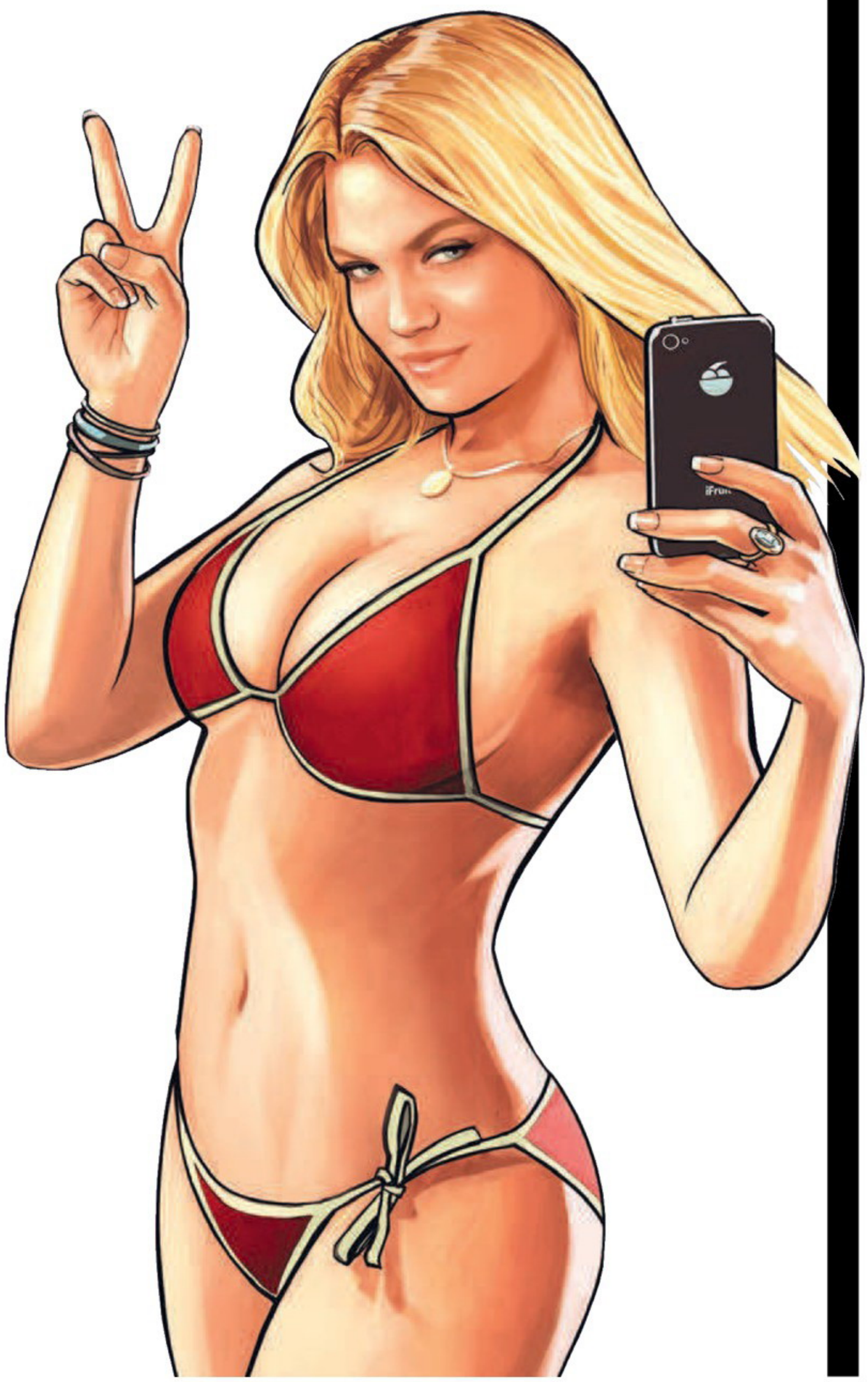
ТОП-100 ЛУЧШИХ ИГР ДВАДЦАТИЛЕТИЯ

НЕПРОСТОЙ ВЫБОР «ИГРОМАНИИ»

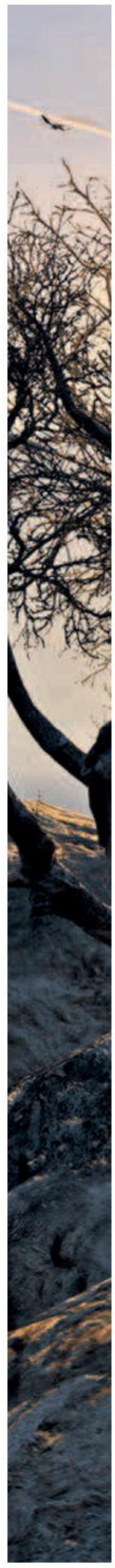
На предыдущих сорока страницах мы подробно, по годам, рассказывали о лучших играх за все время, прошедшее с момента основания журнала. Это не формат «игры года», мы действительно вспоминали значимые и достойные игры в каждом конкретном году. Набиралось десять – писали про десять, двадцать – рассказывали о двадцати. Понятно, что журнал ограничен в плане места, и чем меньше хороших игр приходилось на конкретный год, тем более развернуто мы могли высказаться. Для нас было очень важно рассматривать различные игры в рамках одной серии как самостоятельные проекты, все-таки они неравноценны, и практически везде бывают свои взлеты и падения.

Но просто рассказать о каждой достойной игре – этого мало. Мы ведь солидное издание! Значит, и нам нужен свой собственный, авторитетный, рожденный в сотнях споров, десятках голосований и множестве бессонных ночей топ-100 лучших игр двадцатилетия. Что ж, встречайте – вот он!

1. Ведьмак 3: Дикая Охота
2. Grand Theft Auto V
3. Half-Life
4. The Last of Us
5. Grand Theft Auto: Vice City
6. Ведьмак
7. Grand Theft Auto III
8. Half-Life 2
9. Deus Ex
10. S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля
11. Mafia: The City of Lost Heaven
12. Uncharted 4: A Thief's End
13. Fallout
14. Far Cry 3
15. BioShock Infinite
16. Fallout 2
17. Grand Theft Auto IV
18. Dishonored
19. BioShock
20. Assassin's Creed II
21. The Elder Scrolls V: Skyrim
22. Max Payne
23. Fahrenheit
24. Left 4 Dead
25. Wolfenstein: The New Order
26. Heroes of Might and Magic III
27. Red Dead Redemption
28. Portal 2
29. Life Is Strange
30. The Elder Scrolls III: Morrowind
31. Vampire: The Masquerade – Bloodlines
32. XCOM: Enemy Unknown
33. Silent Hill
34. Beyond Good & Evil
35. L.A. Noire
36. Grand Theft Auto
37. Portal
38. Mass Effect
39. Dragon Age: Origins
40. Deus Ex: Human Revolution
41. DOOM (2016)
42. Grand Theft Auto 2
43. Gothic
44. Silent Hill 2
45. Fallout: New Vegas
46. Overwatch
47. Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura
48. Космические рейнджеры
49. Need for Speed: Underground
50. Grand Theft Auto: San Andreas



51. Mirror’s Edge (2008)
52. Borderlands 2
53. Grim Fandango
54. Gothic II
55. Prince of Persia: The Sands of Time
56. Psychonauts
57. Dreamfall: The Longest Journey
58. Heavy Rain
59. Alan Wake
60. Diablo II
61. Syberia
62. Max Payne 2: The Fall of Max Payne
63. Assassin’s Creed
64. Машинариум
65. Borderlands
66. Uncharted 2: Among Thieves
67. Dark Souls
68. Divinity: Original Sin
69. StarCraft
70. Hitman: Blood Money
71. Batman: Arkham Asylum
72. Dungeon Keeper
73. Age of Empires
74. Carmageddon
75. Thief II: The Metal Age
76. Star Wars: Knights of the Old Republic
77. King’s Bounty. Легенда о рыцаре
78. Limbo
79. Uncharted 3: Drake’s Deception
80. Batman: Arkham City
81. Baldur’s Gate
82. Metal Gear Solid
83. Planescape: Torment
84. Warcraft III: Reign of Chaos
85. Metal Gear Solid 3: Snake Eater
86. The Wolf Among Us
87. DmC: Devil May Cry
88. XCOM 2
89. Quake II
90. Final Fantasy VII
91. Counter-Strike
92. Dungeon Keeper 2
93. American McGee’s Alice
94. EVE Online
95. Resident Evil 4
96. StarCraft II: Wings of Liberty
97. Civilization V
98. To the Moon
99. Papers, Please
100. Valiant Hearts: The Great War



Обращаем внимание, что при составлении этого списка мы не брали первые пять мест по годам, хотя, безусловно, все здешние игры – лучшие за свой временной период. Но из какого-то года сюда попало три игры, а из другого – уже шесть. Потому что мы отбирали именно лучших за двадцать лет, и нам было совершенно не важно, в каком году игру сделали. Главное – насколько она хороша и любима редакцией сейчас. Но можете не беспокоиться: про каждый проект из этой сотни мы рассказали на предыдущих страницах. Тем не менее не стоит полагаться исключительно на наши рассказы. Каждая из этих игр определенно достойна того, чтобы вы ее попробовали.

Признаться, результаты нас самих удивили. Кто бы мог подумать, что первая **Half-Life** окажется на третьем месте, а вторая – только на восьмом? Что в первую десятку войдут сразу три части **GTA**, а **Heroes of Might and Magic III** окажутся лишь в тридцатке? Что **Dishonored** обойдет **Skyrim**? Что в десятке окажется

S.T.A.L.K.E.R.? Все же коллективные выборы – странная штука, не похожая ни на один индивидуальный топ.

Еще один интересный момент. Мы ожидали доминации современных игр над старыми, однако этого не случилось: пускай в топе на первых двух местах идут свежие игры, всего таких проектов в первой десятке три, а в самой сотне всего-то десять!

Создание этого топа также позволило выбрать самый лучший год для игровой индустрии за эти двадцать лет – им оказался 2011-й. Целых 8 игр из этого года уютно устроились в топе, а всего мы рассказали о 17 классных проектах 2011-го, при этом за бортом остались такие хиты, как **Dead Space 2**, **Mortal Kombat** и **Terraria**. Ну а худшим годом стал 2006-й: всего 2 игры в топе, причем ни одна не попала на первые пятьдесят строчек. В спину ему дышит 2005 год – тоже всего 2 игры, но одна из них расположилась в первой четверти списка.

Подбивание результатов за двадцать лет выявило еще одну интересную тенденцию: со временем результаты «итогов года» зачастую устаревают. Из награжденных игр года (14 штук) с нашим текущим мнением было всего 5 совпадений. Где-то разница была незначительной – скажем, изменился порядок в тройке лидеров, – но порой лучшая игра из прошлого даже не попадала в наши современные списки. Получается, что далеко не всегда игры года могут пройти проверку временем. Конечно, чаще всего призеры все-таки не пролетали совсем мимо, оказываясь хотя бы в рубрике «Достойны упоминания» за свой год.

■ ■ ■

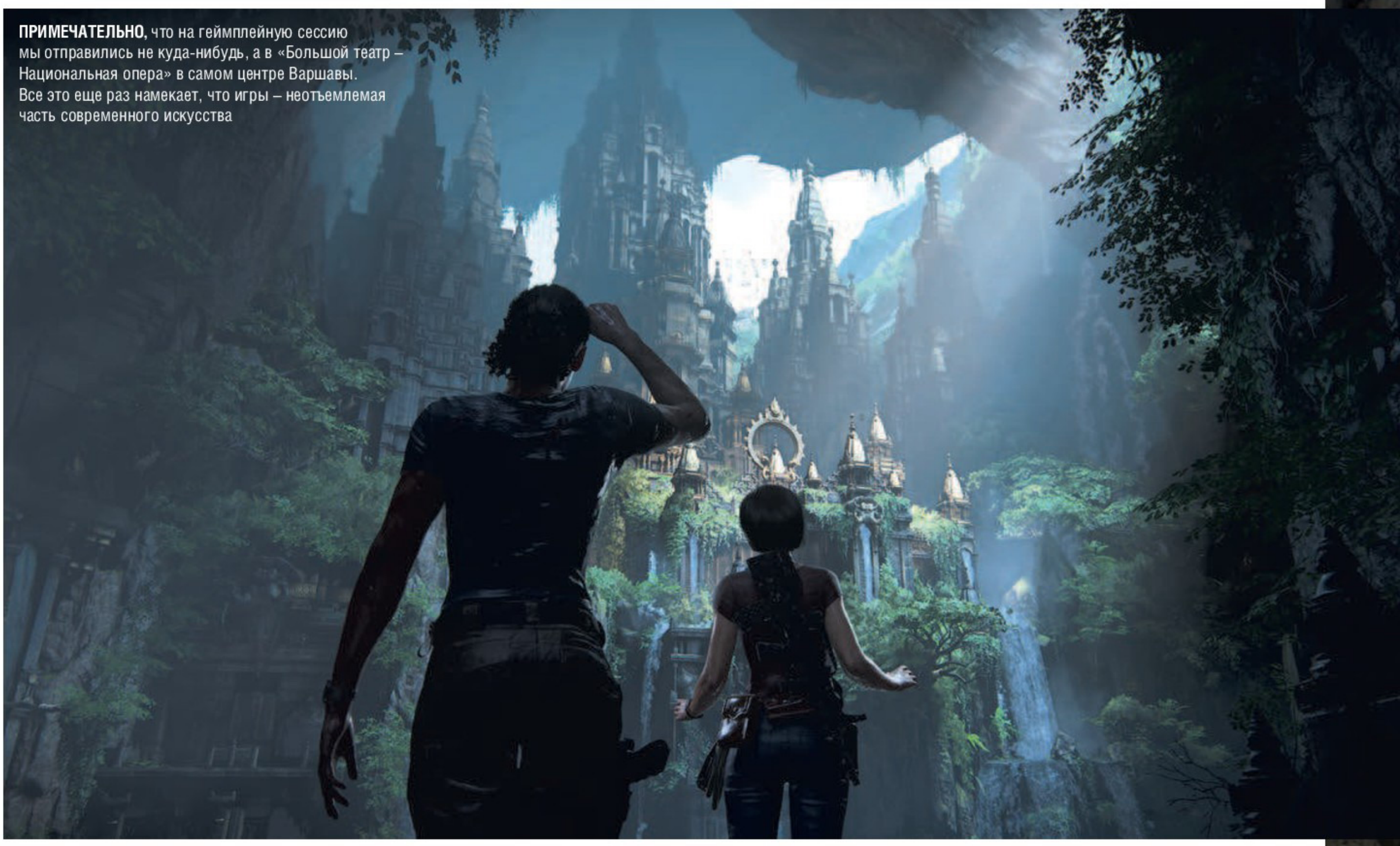
Вот такая у нас получилась сотня, таков коллективный выбор редакции «Игромании». Надеемся, наш топ-100 хотя бы частично перекликается с вашим личным. И еще надеемся, что благодаря этому списку вы откроете для себя какую-нибудь новую, замечательную игру. Оставайтесь с нами и играйте только в лучшее! ■

ЧТО: Закрытый показ для прессы
ГДЕ: PS4
КОГДА: 23 августа 2017 года

UNCHARTED:
УТРАЧЕННОЕ НАСЛЕДИЕ

ЭКСТРИМ-ТУР В ЗАПАДНЫЕ ГАТЫ

РОДИОН ИЛЬИН



ПРИМЕЧАТЕЛЬНО, что на геймплейную сессию мы отправились не куда-нибудь, а в «Большой театр – Национальная опера» в самом центре Варшавы. Все это еще раз намекает, что игры – неотъемлемая часть современного искусства

Разработчики говорят, что по первоначальной задумке «Утраченное наследие» должно было стать простым DLC для **Uncharted 4**, но постепенно проект ширился и в итоге оформился в самостоятельную игру. При этом авторы стремились взглянуть на мир игры другими глазами, и эти глаза принадлежат Хлое Фрейзер, известной поклонникам сериала по второй и третьей частям. По мнению **Naughty Dog**, девушка отлично вписывается в созданную ими игровую вселенную, будучи *«охотницей за сокровищами и умелым махинатором»*.

НОВАЯ ЛАРА КРОФТ

Разумеется, нам обещают, что мисс Фрейзер отныне не просто «спутница Дрейка», на наших глазах она станет личностью, со своим индивидуальным и прописанным характером. Согласно сюжету, и это не спойлеры, девушка обнаружит связь своего отца с Индией, проникнется культурой и мифологией страны.

Некогда отец Хлои занимался исследованием двух столиц империи Хойсала, что существовала в X–XIV веках (регион Западные Гаты). В этих городах нашлись не только доказательства величия сгинувшей империи, но и упоминания о Золотом Бивне Ганеши. За этим-то артефактом и охотится новая Лара Крофт.

Впрочем, не только она: на первый план также выйдет наемница Надин Росс и харизматичный злодей Асав со своей армией. Последний хочет управлять регионом как король (и это не для красного словца, буквально). Про Асава мы прежде не слышали – у Натана проблем с интеллигентным убийцей, так и жаждущим приставить дуло пистолета к виску Хлои, не наблюдалось.

В ИГРУ ДОБАВЯТ новые коллекционные предметы. Например, жетоны, имеющие тесную связь с игровым процессом

В поисках артефактов, что могут привести к Бивню, Хлоя берет в напарницы упомянутую Надин Росс. Новоиспеченной боевой подруге тоже нужен Бивень, но ее цели далеки от первооткрывательской романтики: она мечтает заново обрести контроль над «Береговой линией», частной военной компанией из Uncharted 4. Альянс боевых девчонок в итоге получается не из легких: первое время героини будут недолюбливать друг друга и опасаться взаимного предательства. Но, чтобы выжить, им все-таки придется довериться и действовать сообща.

НЕ КАК У UBISOFT

Чтобы заполучить Бивень, Хлое и Надин предстоит найти три символа-артефак-

та – Трезубец Ганеши, Лук Парашурамы и Топор Шивы. И в этот момент начинается реальный геймплей, ведь эта задача – отличная мотивировка исследовать территорию Западных Гат, нетронутую веками индуистскую архитектуру. Оказавшись на бесшовной локации – огромном куске джунглей, окруженных величественными горами и водопадами, – мы вольны поехать на джипе или пойти пешком налево, направо, вперед... да хоть вверх!

Вверх, кстати, ходить особенно важно: центром локации отныне станут древние башни, возвышающиеся над окрестностями. Покорять их Хлое придется не только из праздного любопытства, но и по долгу приключенческой службы. Со смотровых башен можно окинуть взором все четыре стороны света до горизонта и наметить будущий маршрут. Мисс Фрейзер старательно начертит на бумажной карте отметки, расставит вопросительные знаки над примечательными точками, ну и просто не раз восхитится красотами Гат, попутно засняв какой-нибудь водопад на камеру мобильного телефона.

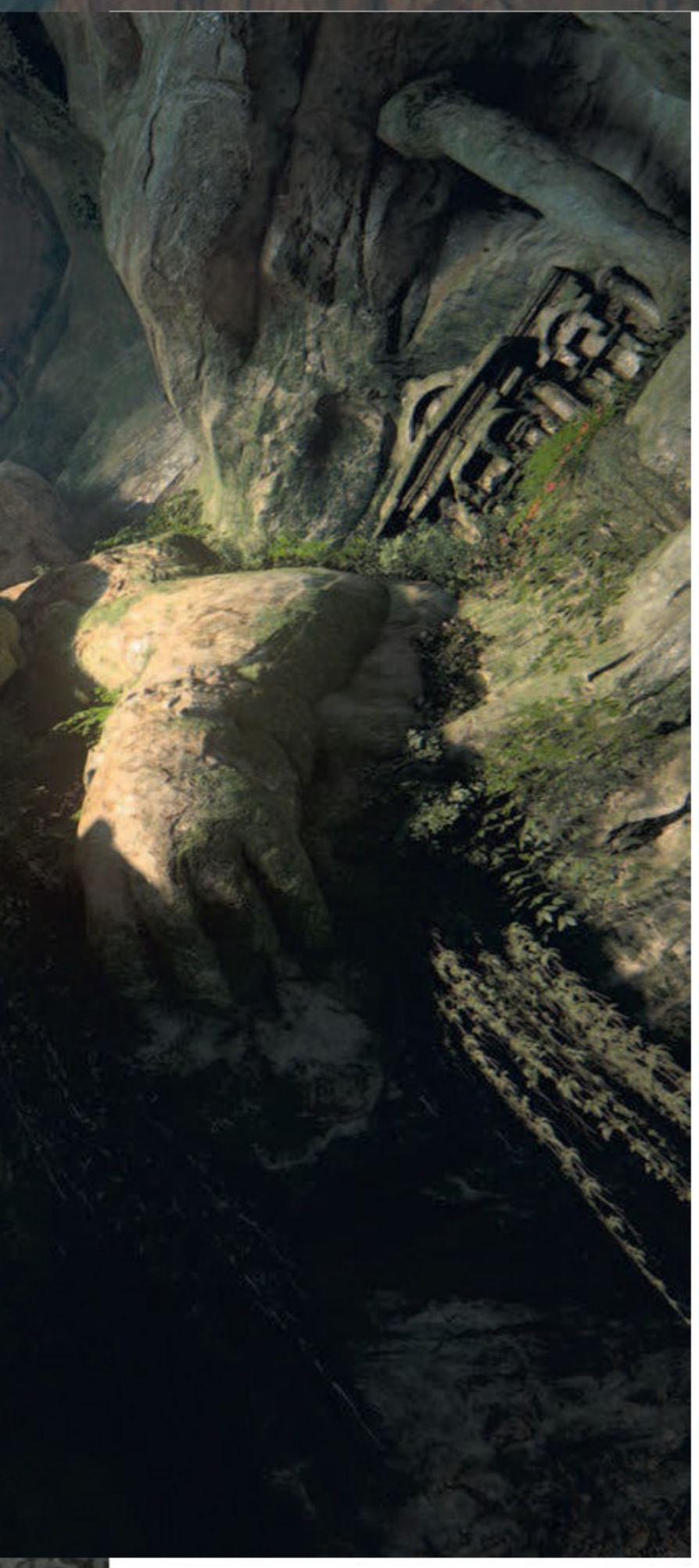
Да, это тоже новая механика, которую явно вплетут в решение головоломок (увы, на пресс-показе до этого не дошло): сделанные фотографии можно в любой момент пролистывать. К несчастью, мы не знаем, сможет ли Хлоя селфиться на фоне древних храмов и побитых врагов. Про селфи-палку тоже без комментариев. Зато точно известно, что фоточки откроют доступ к новым диалогам.

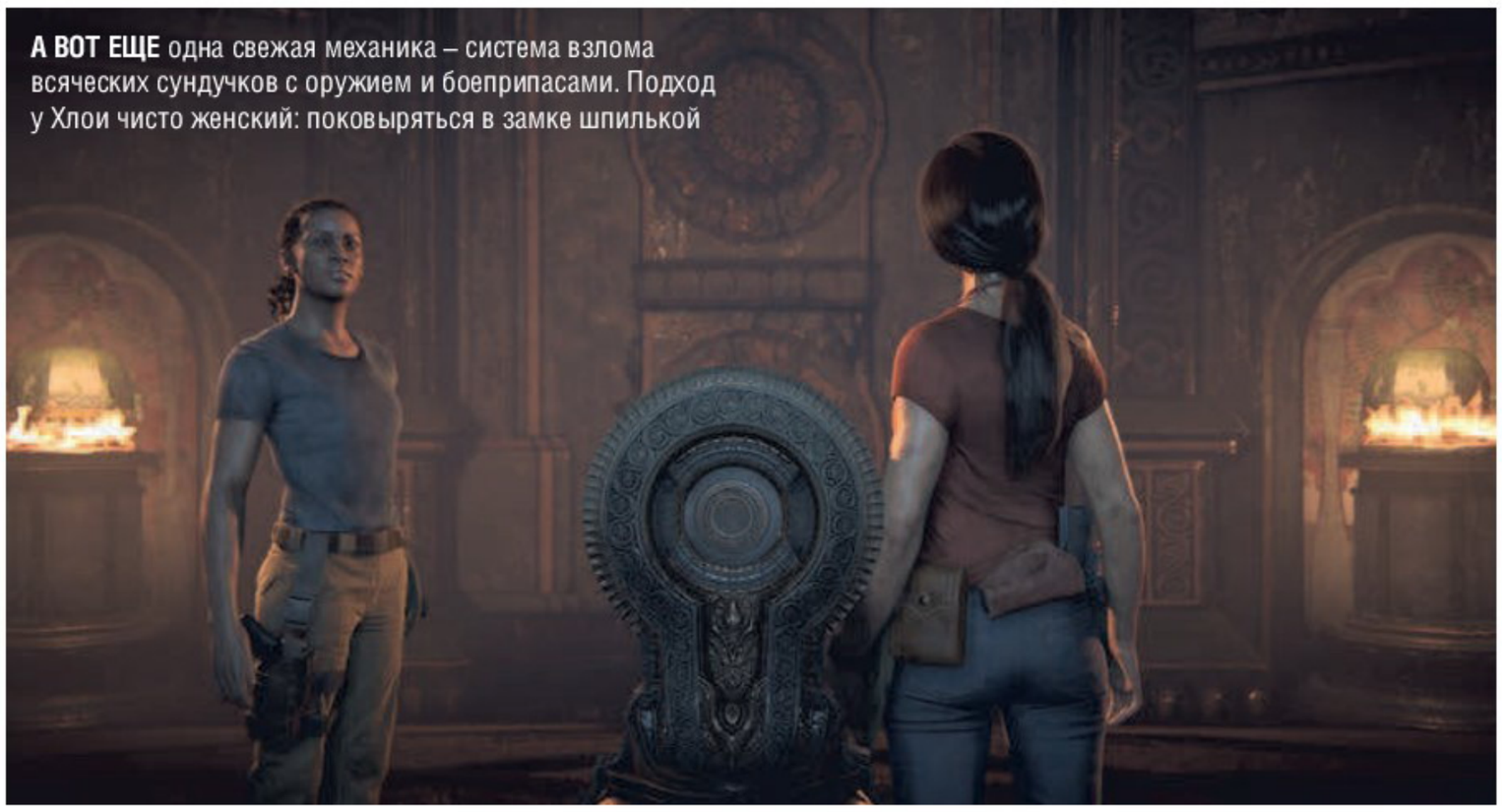
Но вернемся к башням. Их покорение обставлено через знакомые механики карабканья по отвесным стенам, с поиском выступов и переброской крюка-кошки над пропастью. Авторы еще на E3 клятвенно обещали сделать его использование более удобным и интуитивным, ведь героине теперь предстоит пролетать над пропастью по сложной, иногда параболической траектории. Впрочем, пару раз мы все-таки бесславно погубили девушку, не долетев до очередного выступа. Кривые руки тому виной или огрехи в механике, до релиза сказать не возьмемся. Зато отметим, что слезать с верхотуры нетрудно – хватило только повернуть массивный рычаг в полу башни, и пол превратился в лифт.

КУДА ПУТЬ ДЕРЖИМ?

Налево пойдешь – храм найдешь, направо – тайну артефакта разгадаешь, прямо – постреляешь в плохих ребят, и все это в любом порядке, в любой очередности. Перед нами джунгли, которые песочница. Или песочница, которая джунгли?

Вот что говорят сами авторы: *«Западные Гаты – огромная локация. Бесспорно, самая большая из всех, что мы когда-либо создавали»*. А потому то, по каким холмам направить ваш джип и какие каменные врата древних храмов выносить лебедкой сначала, а какие оставить на потом, решает сам игрок. Есть основная цель, а пути ее достижения никто больше не навязывает, никакого «коридора». При этом заскучать на просторах не позволят: невидимый





А ВОТ ЕЩЕ одна свежая механика – система взлома всяческих сундучков с оружием и боеприпасами. Подход у Хлои чисто женский: поковыряться в замке шпилькой

режиссер везде натянул ниточки-триггеры, задевая которые вы будете постоянно включать сюжетные катсценки.

Скажем, наткнулись вы на каменный диск-стену с прорезями под медальоны, и девушки непременно обсудят это в ролике. Затем, конечно, придется петлять по округе и собирать эти самые медальоны, чтобы заткнуть ими все прорези и привести древние руины в движение... Или набрели вы на заурядный, поросший мхом... да на что угодно, заросшее мхом! – снова смотрите ролик или просто прислушиваетесь к остроумным обсуждениям на фоне живого геймплея.

ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ

Молчат девчонки, только когда кого-нибудь убивают. К слову, в **The Lost Legacy** можно как устроить массовую перестрелку (а выжить в ней ох как непросто, особенно если отменно экипированные наемники Асава наступают со всех сторон), так и избежать сражения. Например, отправившись покорять один из высмотренных с верхотуры древних храмов, мы напоролись на вооруженный патруль, слоняющийся над прудом. Мисс Фрейзер, пробравшись между скал по затопленному туннелю, попросту нырнула и была такова – закованные в броню мужланы только и смогли что «померцать» встроенным датчиком обнаружения противника. Кстати, для нас враги теперь тоже будут подсвечиваться разными контурами – небольшое, но нововведение.

Впрочем, могло случиться и открытое противостояние, и стрельба по утопающей Хлое. В такие моменты боевая подруга непременно прикроет огнем, – разработчики нас убеждали, что над поведением Надин работали долго и скрупулезно, чтобы *«удостовериться, что она будет надежным союзником»*. К сожалению, в полной мере убедиться в этом не получилось, журналистская геймплейная сессия закончилась стремительно.

За отведенные нам сорок минут мы успели добраться до смотровой башни, покорить ее, заглянуть в секретное место, которое Хлоя отметила знаком вопроса (там оказалась та самая круглая стена с отверстиями под медальоны), и достичь первого храма... И впереди оставалось еще море всего на этой локации! Это к вопросу о том, насколько масштабным выходит дополнение... Что ни говори, но уж больно оно «самостоятельное»! Поклонникам наверняка понравится.

■■■

«Мы взяли почти десятилетний опыт создания игр, а также огромную базу данных серии Uncharted и с помощью этого разработали совершенно новый проект с захватывающим сюжетом», – хвастаются авторы, завершая презентацию. И в этот момент Naughty Dog действительно веришь всей душой: кредит доверия у компании такой, что хватит еще на несколько самостоятельных дополнений. К тому же после геймплейной сессии мы лишний раз убедились, что с игрой все хорошо и у Натана скоро появится отличная сменщица. Ждем! ■

УСТАМИ РАЗРАБОТЧИКОВ

КУЛЬТУРА ИНДИИ

СКОТТ ЛУВ,
старший менеджер
по коммуникациям
в Naughty Dog

Если на E3 2017 общение с представителями Naughty Dog было, скажем так, мимолетным и в коридоре, то на сей раз нам удалось хорошенько расспросить обо всем – обстоятельно и в подробностях. Итак, всю правду о Uncharted: The Lost Legacy мы вызнавали у Скотта Лува, старшего менеджера по коммуникациям в Naughty Dog.

О СЮЖЕТЕ И ПЕРСОНАЖАХ

Как спин-офф связан с сюжетной линией Uncharted?

Скотт Лув: У Uncharted: The Lost Legacy собственный сюжет, хоть игра и тесно связана с историей Хлои и Надин в предыдущих частях. Даже если вы никогда не видели Uncharted, все равно можно играть в The Lost Legacy, не чувствуя, что какие-то моменты в сюжете вам неясны. Ну а тем, кто знаком с серией Uncharted, где присутствовали Хлоя и Надин, будет интересно раскрыть новые детали личностей этих героинь.

Почему вы именно Хлою сделали одним из главных действующих лиц?

Скотт Лув: Хлоя не была нашим любимым персонажем, но ее обожают фанаты серии. Поэтому, когда мы думали над тем, какой мы хотим видеть эту сюжетную часть, стало ясно, что Хлоя прекрасно подходит на роль протагониста. У нее отличное чувство юмора, боевые навыки и прекрасная способность выбираться из переделок. К тому же она обладает навыками махинатора и неоднозначным уровнем морали, и все это делает ее отличным персонажем Uncharted. Со своей стороны, Надин не получила детальной биографии в Uncharted 4, так что мы решили развить ее личность. Также мы создали интересный конфликт характеров, поскольку Хлоя любит импровизировать, а Надин более прагматична. Им придется научиться доверять друг другу и работать вместе.

Можно ли сказать, что игра похожа на фильмы, в которых герои сначала ненавидят друг друга, но затем становятся друзьями?

Скотт Лув: Отношения героинь развиваются по ходу игры. Вначале они довольно натянутые, Хлоя и Надин только начинают узнавать друг друга и часто испытывают недопонимание. Не до конца понятны и их побуждения: может, они предадут друг друга и будут сами по себе. В процессе развития сюжета игрок наблюдает, какой оборот принимают их отношения.

Каким будет общее настроение игры? Она похожа на веселое приключение или печальную историю о каких-то проблемах?

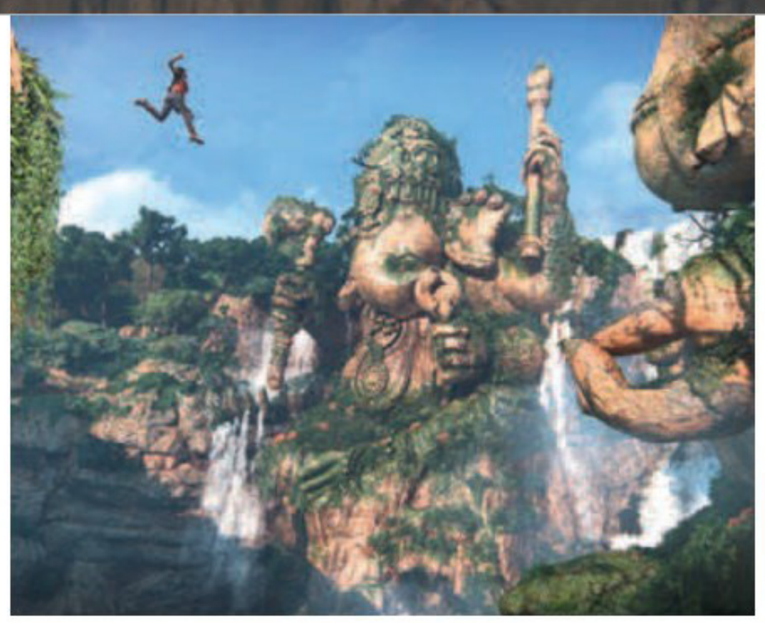
Скотт Лув: Я думаю, что, как в любом путешествии, в которое ты отправляешься с другим человеком, есть как веселые, так и серьезные моменты, но главное – это дух приключений.

Вплетена ли мифология в сюжет Uncharted: The Lost Legacy?

Скотт Лув: Как известно, сюжет вращается вокруг Хлои и Надин, но в нем будет и история империи Хойсала, и культура Индии. Однако не будет сверхъестественных элементов, как в предыдущих играх. Мы провели огромный метаанализ истории этого региона.

Мы что-нибудь услышим о старине Дрейке?

Скотт Лув: Начнем с того, что обе протагонистки связаны друг с другом благодаря Дрейку: Хлоя была его коллегой, а Надин – оппонентом, так что он в каком-то плане



повлиял на эту часть игры. Тем не менее мы хотим посвятить эту историю Хлое и Надин.

Расскажите, пожалуйста, о новом злодее, Асаве!

Скотт Лув: Асав – зачинщик войны, сеющий хаос по всему региону. У него есть своя армия с отличным вооружением, вместе они ведут войну и вызывают массовые волнения. Он тоже ищет Золотой Бивень Ганеши, созданный империей Хойсала, так что у него и протагонисток гонка на время. Он очень интересный персонаж, потому что его характер сложно назвать типичным для злодея. Ему присущи спокойствие и расчетливость, но при этом он смертельно опасен. Асав – поистине потрясающий злодей. Его озвучивает Усман Элли, впервые имеющий дело с видеоиграми, и мы очень рады, что именно он работает над проектом создания Асава.

Увидим мы другие страны в игре или все действие сосредоточится в Индии?

Скотт Лув: Действие игры происходит только в Индии. В первую очередь это место особо значимо для Хлои, поскольку она наполовину австралийка, наполовину – уроженка Индии, а еще это место связано с ее отношениями с отцом. Мы впервые за всю серию затронули эту страну, что стало отличной возможностью раскрыть потенциал местных пейзажей, культуры и архитектуры.

О ТОМ, КАК ВО ВСЕ ЭТО ИГРАТЬ

Расскажите о новых игровых механиках – таковые появятся?

Скотт Лув: Большинство механик мы перенесли из Uncharted 4 – к примеру, управление транспортом. Это не только неотъемлемая часть исследования игрового мира, но и способ добраться до различных мест. Можно использовать лебедку, чтобы проломить заколоченные двери или стены и открыть новую часть локации. Транспорт играет большую роль как в изучении мира, так и в сюжетной ветке. Кроме того, эта механика немаловажна для повествования: Хлоя и Надин общаются, вспоминая прошлое и обсуждая текущий сюжет, связанный с Золотым Бивнем Ганеши, главным артефактом, и мифологией империи Хойсала.

Правда ли, что нужно будет каждый раз забираться на башни, чтобы сделать отметки на карте?

Скотт Лув: В самом начале уровня Хлоя и Надин будут замечать большую башню в центре карты, на которую можно забраться и осмотреть окрестности. Также можно добавлять новые зарисовки в дневник – например, помечать там сюжетные крепости и руины империи Хойсала.

Хочется уточнить насчет открытия ящиков: вы придумали что-то новое в деле вскрытия сундуков, схронов и всего такого?

Скотт Лув: Верно, в Uncharted: The Lost Legacy вдобавок к более обширному игровому миру появится новая механика – взлом замков. Это позволяет игрокам взламывать ящики с помощью отмычки и получать новые усиления, предметы геймплея, коллекционные предметы и сокровища.

Сколько времени потребуется на прохождение игры… в среднем?

Скотт Лув: Точное количество часов назвать сложно, потому что игрок может исследовать огромное игровое пространство разными способами, и это займет немало времени. Число игровых часов зависит от каждого игрока. Мы относимся к этой игре как к полноценному продолжению серии Uncharted, в полном охвате и масштабе.

О СЕТЕВОМ РЕЖИМЕ И ТЕХНОЛОГИЯХ

А что насчет мультиплеера?

Скотт Лув: С покупкой Uncharted: The Lost Legacy игрок получает весь соревновательный мультиплеерный контент оригинальной игры и все DLC, включая кооперативный режим. Если у вашего друга есть Uncharted 4, а у вас – Uncharted: The Lost Legacy, вы сможете вместе играть в мультиплеере. Личный прогресс сохраняется в обеих играх. Мы также планируем обновление для мультиплеера и «Выживания», которое появится одновременно с релизом Uncharted: The Lost Legacy.

Пару слов об игровой графике – будут ли изменения в сравнении с четвертой частью?

Скотт Лув: Немалая часть игры сделана на базе Uncharted 4, мы использовали в The Lost Legacy много знакомых технологий. Хоть игра и была создана всего за год, мне кажется, что наша команда сделала эту часть одним из самых красивых проектов компании. Детализация игрового мира, дизайн персонажей – все на высшем уровне. Для PS4 Pro будет доступно улучшенное качество графики благодаря HDR. Место действия игры позволяет создать невероятные пейзажи и отличную визуализацию.

И НАПОСЛЕДОК...

Скажите какое-нибудь напутственное слово всем читателям «Игромании»!

Скотт Лув: Обращаюсь ко всем читателям «Игромании»: мы очень рады, что вы сможете сыграть в Uncharted: The Lost Legacy. Это будет фантастическое приключение, и мы очень ждем ваших отзывов. ■

ЧТО: Интервью
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One
КОГДА: 28 августа 2017 года

XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN

ВРАЖДА, ЛЮБОВЬ, ПРИШЕЛЬЦЫ

ФЕДОР КОКОРЕВ

Масштабное дополнение **XCOM 2: War of the Chosen** должно выйти одновременно с этим номером. Мы позвонили продюсеру игры Гриффину Фанку и задали ему несколько вопросов об избранных, новой системе отношений и общих принципах разработки дополнения.

ИСТОРИЯ ДОЛГОЙ ВРАЖДЫ

Начнем в лоб. В дополнении мы будем раз за разом сталкиваться с избранными, одними и теми же чемпионами Адвента. Вы не боитесь, что эти встречи превратятся в рутину?

Гриффин: Мы, конечно, задумывались об этом, пока разрабатывали этих персонажей. В принципе, у нас уже была схожая головная боль, когда мы балансировали «правителей», – у игроков с ними возникали определенные проблемы.

Поэтому надо было придумать, как сделать так, чтобы каждая встреча с избранными была интересной и занимательной, чтобы игроки *хотели* встретиться с ними снова. Чтобы они, увидев одного из этих противников в миссии, думали: «Подождите-ка. Это мой шанс поквитаться!» Такая своего рода вражда.

В итоге получилось не скучное повторение одного и того же, а что-то очень живое: чемпионы Адвента будут напрямую обращаться к игроку, насмехаться над ним, ссылаясь на его тактические и стратегические решения.

К тому же в промежутке между схватками избранные вполне могут получить новый уровень. Их новые возможности обернутся новыми тактическими трудностями для игрока. Наверняка придется в той или иной степени пересмотреть стратегию, которой вы пользовались в прошлый раз.

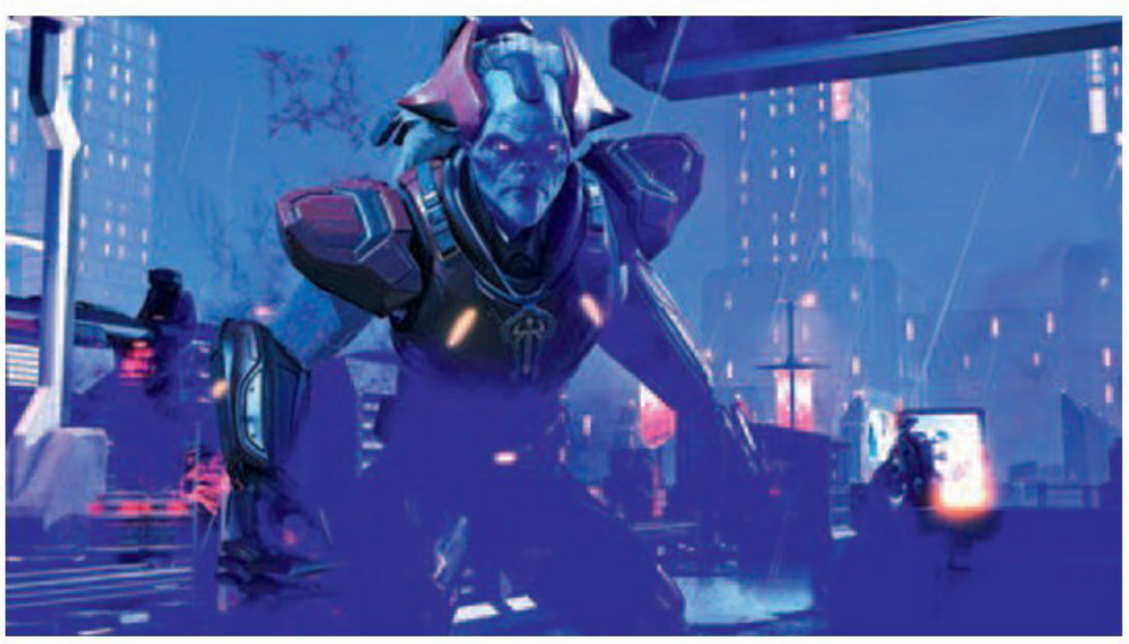
Разумеется, в ваших встречах будут перерывы. С другими избранными тоже придется повоевать, так что мы не будем утомлять игрока постоянными встречами с одним и тем же врагом. Правда, стоит помнить, что над избранным можно одержать окончательную победу – тогда вы чаще будете видеть остальных двух.

Все игроки при первом прохождении в любом случае столкнутся как минимум с Убийцей, когда пойдут по сюжету. А дальше уже будет формироваться ваша особая история отношений. Такая, чтобы с нетерпением ждать следующей встречи, когда вы, быть может, наконец сумеете победить избранного раз и навсегда.

А по существу: многое ли меняется от встречи к встрече? Возможно ли такое, что избранный переменится радикальным образом?

Гриффин: Многое зависит от решений, принятых на стратегической карте. Вы будете видеть, чем сейчас занимаются избранные, над чем они работают, какие у них планы и тактики. Иногда в эти планы будут входить тренировки, работа над какими-то способностями и возможностями. У игрока

СРАЗУ ТРИ СТВОЛА, и каждый предвещает неприятности



будет шанс помешать избранным или как минимум замедлить эти процессы.

Не получилось? Что ж, в следующий раз может выясниться, что теперь избранный вообще не получает урона в ближнем бою. Надо будет хорошенько подумать, как это сказывается на ваших планах. Например, вы видите, что герой Адвента имеет шанс встретиться вам в следующей миссии. Учитывая, что с ним теперь нельзя драться вплотную, каких людей вы возьмете в отряд? Вам придется готовиться к встрече – хотя избранный может в конечном итоге в этой миссии и не появиться.

Игромания: Что интересно, избранные не будут действовать сообща. Каждый из них хочет быть единоличным владыкой Земли. У любого из них своя крепость, свой запас знаний о XCOM и свои отношения с игроком. Что ж, кажется, не только люди не умеют действовать на благо общего дела.

ВРЕМЯ СВЕРХЛЮДЕЙ

В игре, как мы знаем, будут другие фракции, которые тоже воюют против пришельцев. Заслужив доверие, мы сможем завербовать их представителей – своего рода супербойцов. Однако в XCOM важнейшая часть игры – тот самый процесс превращения необстрелянных новичков в отряд элитных солдат (пусть даже конечный результат иногда выходит не очень). А тут тебе раз – и особые вояки на блюдечке с голубой каемочкой. Что вы об этом скажете?

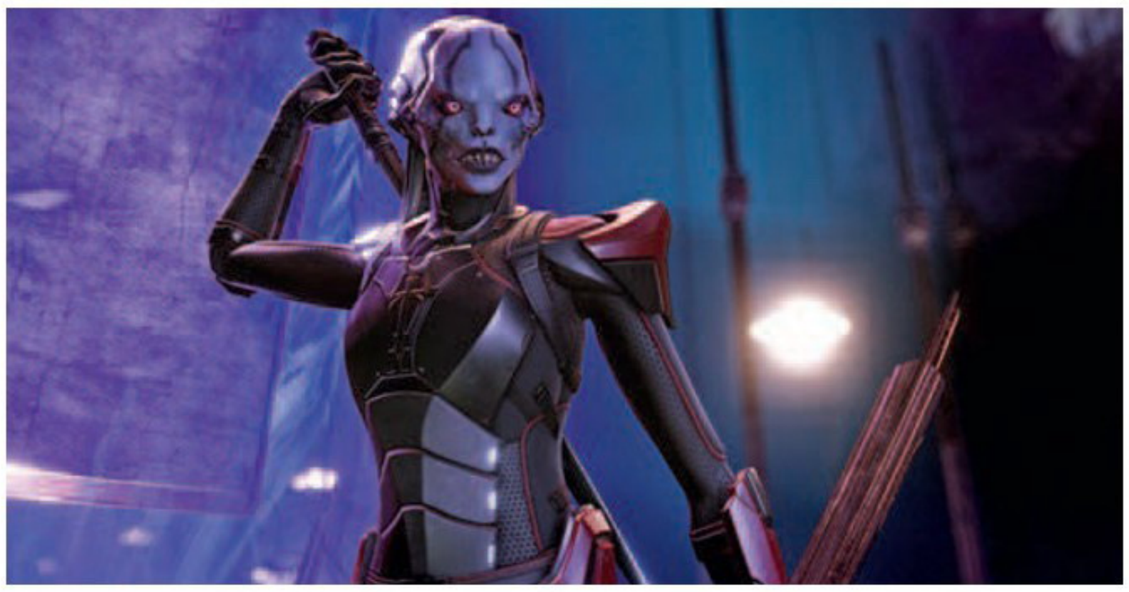
Гриффин: Тут, в принципе, то же самое. Да, стартовое вооружение у таких бойцов покруче, чем у обычных рекрутов, и выглядят они иначе. Однако вы можете корректировать их внешний вид, менять имена и прочее. Ну и развивать их тоже придется.

Что действительно выделяет этих чемпионов, так это иная система прокачки. Им свойственна не привычная линейка навыков, где вы просто выбираете между вариантами слева и справа, а целое дерево. С каждым новым уровнем солдат получает очки, которые можно вложить в способности и таланты в разных частях этого дерева (некоторые будут закрыты до выполнения определенных условий – уверен, вы знаете, как это всё работает).

То, как вы решите потратить эти очки, и определит, каким в конечном итоге выйдет тот или иной боец. Иными словами, вы по-прежнему вольны «воспитать чемпиона под себя», под свой стиль игры. Скажем, вам по душе жнецы и трюки с минами – пожалуйста, можно развиваться в этом направлении. Хотите получить преимущества при атаке из теней? Можно вложить очки туда.

Вместе с тем в ходе игры вы будете зарабатывать очки, которые можно потратить не только на развитие отдельных фракционных персонажей, но и на покупку умений для обычных солдат. Такие «общие» очки можно будет поровну разделить между бойцами разных фракций или, если захотите, вложить их в одного-единственного сверхчеловека. У второго подхода, естественно, свой риск: одного и того же члена команды в каждый бой не возьмешь.

Игромания: В War of the Chosen воля играет куда более серьезную роль, чем раньше. Если один и тот же член сопротивления участвует в нескольких миссиях подряд, он теряет пункты воли – становится более уязвимым к психическим атакам, легче паникует и так далее. Если вы продолжите отправлять в бой уставшего солдата, у того могут появиться дурные черты характера. К примеру, он ста-



ПОДОЙДИ СЮДА,
скажу кое-что на ушко!

нет «агрессивным»: вместо входа в режим overwatch будет сразу атаковать противников. От таких пакостей лечат в госпитале, одной из новых локаций на базе.

И все же... Справедливо ли сказать, что обычный рекрут никогда не будет настолько же хорош, как фракционный боец, даже если у них одинаковое количество опыта?

Гриффин: Наверное, да.

Довольно печально звучит – для рекрутов-то.

Гриффин: *(смеется)* У них вообще-то теперь есть возможность выйти на какой-то новый уровень. Мы много думали, как найти тут баланс. Чтобы фракционные герои были сильными, чтобы они могли делать впечатляющие штуки... Да возьмите хоть тамплиера. С помощью способности Ionic Storm он призывает молнии с неба. Или вот его Bolt, поражающий врагов цепной молнией. Герои впечатляют. Они и правда очень сильные – если правильно их использовать, конечно.

Но в то же время мы хотели, чтобы обычные бойцы не уходили на второй план, и поэтому сделали две вещи. Во-первых, фракционных героев будет немного. Найти себе еще парочку таких вояк вполне реально, но это редкость: обычные солдаты успеют за это время получить не один ранг. Во-вторых, как я уже начал рассказывать, мы ввели новую механику для тренировочного зала. Здесь вы сможете потратить определенное количество очков из общего пула на то, чтобы научить рядовых пехотинцев XCOM необычным вещам. Способностям, к которым у них не было бы доступа в обычных условиях. Иными словами, это позволит вам «воспитать» еще более могучих бойцов.

Игромания: Например, можно будет обучить персонажей навыкам других классов. Или взять одновременно и правый, и левый навык в привычной линейке. А особые общие очки мы будем зарабатывать, применяя тактические хитрости на поле боя. Скажем, при заходе врагу во фланг. Или при убийстве противников с более высокой позиции.

ДРУЗЬЯ И ЛЮБОВНИКИ

Чуть раньше вы говорили об отношениях, завязывающихся между игроком и чемпионами инопланетян. Насколько мы знаем, определенные личные связи будут выстраиваться в игре и между нашими собственными солдатами. Можете об этом рассказать подробнее?

Гриффин: Суть проста. Вы сможете отправлять членов XCOM на миссии. Если они выживут, у них начнут формироваться определенные отношения. Скорость, с которой это будет происходить, зависит от их уровня совместимости. Даже если два солдата не очень-то ладят, у них все равно есть шанс побрататься – главное, чтобы они достаточно долго воевали плечом к плечу. Тогда в конце миссии, когда все выжившие вернутся на базу, у вас будет возможность установить связь между этими бойцами. Вы еще увидите небольшую сцену, где они чокаются бокалами или вместе тренируются в тире.

Кроме того, это даст им определенные бонусы. Если связь достаточно крепкая, пехотинец сможет «бесплатно» атаковать цель, по которой стреляет его товарищ. Или передать напарнику одно из своих действий. Словом, такие связи открывают перед солдатами ряд интересных возможностей.

Любопытно, что эта механика позволит игрокам создавать собственные истории, обогатит им сюжет. То есть у нас, с одной стороны, есть глобальная сюжетная линия. А с другой – игрок будет переживать разви-

В ОРИГИНАЛЬНОЙ XCOM 2 бойцы ближнего боя были страшной силой

тие отношений с избранными и наблюдать, как определенные связи образуются внутри армии XCOM. Может получиться очень интересно. Кстати, можете интерпретировать эту связь как хотите, мы совершенно осознанно описываем эти отношения самыми общими словами.

Есть еще один важный момент. Допустим, вы взяли на задание двух «связанных» солдат и одного из них убили. В таком случае второй боец впадет в ярость и начнет крушить все вокруг. Пару раундов он из-за горечи потери будет выпускать в противника обойму за обоймой, не слушая ваших приказов. Потом через какое-то время придет в себя, вернется на базу, и все по новой: у него появится шанс образовать связь с другим персонажем. Да, они смогут справляться с депрессией.

Как-то все в одну сторону. А драки или споры между сослуживцами будут или их отношения только улучшаются со временем?

Гриффин: *(смеется)* Нет, в рамках нашей системы поругаться нельзя. Эти солдаты закалили свою дружбу или любовь в пламени битвы.

ПОЧТИ XCOM 3

В западных изданиях звучала мысль, что в новом дополнении столько контента, что оно вполне могло бы быть XCOM 3. Почему все-таки дополнение, а не новая часть?

Гриффин: Здесь то же самое, что с **Enemy Within**. Такой подход – наращивать, развивать те системы, что уже есть в игре. По сути, мы берем существующие механики и думаем, как вывести их на новый уровень.

Над War of the Chosen мы так и работали – искали, чем можно обогатить опыт игроков. И нашли множество вариантов! Целую охапку новых механик в тактике и стратегии, причем все новые фишки (хоть связи между бойцами, хоть противостояние избранным) так или иначе связывают оба этих уровня. Еще и длина игры заметно увеличилась. Теперь это в среднем сорок миссий, тогда как раньше укладывались в тридцать.

Так что нового действительно много. И тут уже пошел другой интересный и сложный процесс. Мы стали думать, как это всё сбалансировать, собрать в единый механизм. Однако в ходе разработки стало ясно: все эти нововведения замечательно ложатся на фундамент, заложенный в XCOM 2.

На деле как-то так само вышло, что дополнение сравнительно масштабное. Мы *могли* бы разбить его на несколько частей. Но, как я уже сказал, мы строили War of the Chosen на базе мира XCOM 2, вокруг опыта второй части. Нам хотелось использовать этот фундамент. В конечном итоге у нас была простая цель: создать действительно выдающееся, серьезное дополнение, которое могло бы с головой увлечь наших игроков.

Спасибо за ответы! ■

PILLARS OF ETERNITY 2: DEADFIRE

НЕОЖИДАННОЕ ПРОБУЖДЕНИЕ

АНТОН БЕЛЫЙ

Начнем с важного признания: в «Игромании» любят первую часть **Pillars of Eternity** и оттого в свое время оценили ее на девять баллов. История в первой части самодостаточная и не нуждается в сиквеле – культовая RPG закончилась тем, что тиран-инквизитор Таос оказался повержен, а мир Эора спасен, хотя немногие вообще заметили и оценили этот подвиг.

Но разработчики из калифорнийской студии **Obsidian** разыграли многоходовочку: дали фанатам передышку, выпустили хардкорную **Tyranny** и вышли с сиквелом PoE на краудфандинговую платформу Fig, аналог Kickstarter.

ПУТЬ К УСПЕХУ

Кампания по сбору средств на разработку **Pillars of Eternity 2: Deadfire** на сервисе Fig не просто увенчалась успехом – игра стала самой профинансированной за всю историю сервиса. Собрали свыше 4,4 миллиона долларов, притом что для успеха кампании хватило бы 1,1 миллиона. Для сравнения: первая часть, под кодовым именем **Project Eternity**, в свое время зависла на отметке в 3,9 миллиона. Получается, разработчики установили новый для себя рекорд.

Изо всех поставленных целей Obsidian не выполнила только две: благодаря первой в игре появились бы морские чудища и рыбалка, а финальная цель добавила бы восьмого компаньона. Впрочем, один из разработчиков обмолвился, что этот дополнительный контент имеет шанс появиться уже после релиза. Хотя и без этого в игре хватит развлечений на любой вкус.

Логичнее всего было ожидать от авторов Pillars of Eternity не прямого продолжения, а ответвления, но в том же мире – подобно тому, как ролевая игра **Torment: Tides of Numenera** стала духовной наследницей **Planescape: Torment**. И все же в Obsidian создают сиквел с уже полюбившимися героями из первой части – эльфийским

ВЫРАСТУТ НЕ ТОЛЬКО РАЗМЕРЫ ЛОКАЦИЙ, но и их детализация. Благодаря этому будет проще создавать захватывающие дух пейзажи

ПОКА ЧТО ОПАСЕНИЯ ВЫЗЫВАЮТ сырые модели персонажей, но до релиза еще достаточно времени, чтобы навести лоск

ПО ИНТЕРАКТИВНОСТИ МИРА ИГРА НЕ УСТУПАЕТ действующему эталону – Divinity: Original Sin 2. Точно так же можно взаимодействовать с большинством объектов на экране

ИНТЕРФЕЙС В СИКВЕЛЕ доработали и сделали не только понятным, но и более гибким: например, пока читается заклинание, разрешено переназначить цель или зону поражения

чародеем Алотом, дуболомом Эдером и пернатой паладинкой Палледжиной. Перед старыми героями встает новая задача: победить таинственно ожившего (и оттого осерчавшего) бога Эотаса, руины чьего храма мы исследовали в первой игре.

ОХОТА НА БОГА

Внимательные игроки наверняка помнят Эотаса, ведь ему посвящен отдельный квест в Pillars of Eternity и пара религиозных книг, рассказывающих о вере в покойное божество. Так вот, этот добрый (по книгам) бог света и возрождения внезапно воскрес и вселился в статую колоссальных размеров. Оживший исполин разрушает цитадель главного героя и калечит его до полусмерти. Затем он крушит все живое на своем пути к архипелагу Мертвого Огня (Deadfire), и группа волонтеров-сорвиголов отправляется по его душу. Охота на бога объявляется открытой! В этом смысле игра перекликается с одной из лучших RPG современности – Tides of Numenera.

Приключения развернутся на архипелаге Мертвого Огня, состоящем из сотен островов с самым разным климатом, от пустынь до тропических джунглей. Как и прежде, размер команды ограничен пятью авантюристами, одного из которых, протагониста, вы создаете в начале игры. После событий Pillars of Eternity прошло немало времени, поэтому трое старых знакомых состарились.

Компанию им составят четыре новичка: желтолицая следопытка Майя Руа, неразлучная с хищной птицей, гном-пират Серафен с навыками ясновидящего, которые помогли ему разбогатеть, и бард-подводник Текехью. Четвертым дебютантом стала Ксоти, целитель и монахиня в одном лице, которая левой рукой дарует жизнь, а правой – отнимает.

Для второй части придумали также компаньонов-помощников. Всего их в игре четыре, и у каждого есть небольшая биография и уникальное умение. До того чтобы стать компаньонами и участвовать в партийных перепалках, они не доросли, но их все равно разрешат брать в команду, и они будут лучше проработаны, чем безымянные помощники, которых можно завербовать в ближайшей таверне.

Разработчики собирались превратить готичную эльфийку Идвин из помощника в полноценного героя, но собранных на сайте Fig денег не хватило, так что сейчас ростер ограничен семью уникальными героями и четырьмя напарниками «для бедных». Не считая, само собой, возможности создать для партии любого безликого героя с любым классом.

(НЕ)СТАРАЯ ШКОЛА

Главный дизайнер игры, Джош Сойер, работал не только над первой частью PoE, но и над **Fallout: New Vegas**, **Icewind Dale 2** и **Alpha Protocol**. Все эти игры мы нежно любим, поэтому кредит доверия к Сойеру высок. Разработчик уже пообещал, что сиквел станет дружелюбнее к казуальным игрокам, в отличие от первой части, созданной по лекалам изометрических RPG старой школы.

Все сюжетные решения, умерщвленные персонажи и обманутые вкладчики доступны для переноса во вторую часть – получается, еще не поздно пройти Pillars of Eternity и сберечь сохраненные данные. Пока что авторы собираются выпустить Deadfire в первом квартале 2018 года, но, учитывая амбициозность проекта, мы не удивимся новости о переносе игры.

В сиквеле появятся новые виды поверхностей, такие как мягкий песок, в котором персонажи вязнут и еле передвигаются, а также увеличится роль привычных материй – например, воды. На архипелаге ее столько, что авторы предусмотрели морские путешествия и даже проработали физику тел утопленников. Предстоит часто путешествовать между островами, а в пути партию ждут гарантированные неприятности.

Интересно и то, что впервые со времен New Vegas студия Obsidian намерена реализовать достоверную симуляцию жизни. Это означает, что даже у самого захудалого NPC будет свой распорядок дня, следуя которому он будет посещать несколько мест. То есть симуляция не на уровне старых **Gothic**, где у персонажей были лишь базовые понятия «дня» (работать в кузнице) и «ночи» (лежать в кроватке), а в духе «разному времени – разные занятия и локации». Такой подход добавит квестам комплексности и превратит поиски нужных персонажей в своеобразный вызов.

■■■

Pillars of Eternity 2: Deadfire – пример сиквела, сделанного правильно. Авторы учли принципиальные недостатки первой части, которые не позволили ей получить «10 из 10». Затем поэкспериментировали с игровыми механиками в побочной Tyranny и теперь лучшие наработки из нее переносят в Deadfire.

Пока у них есть все шансы сделать по-настоящему славную изометрическую RPG, которая и жанр вперед двигает, и мечты ролевых староверов «сбывает». Собранных денег им для этого точно хватит – главное, чтобы амбиции не подвели. ■

ЧТО: Бета-версия
ГДЕ: PC, PS4
КОГДА: 11 августа 2017 года

SUDDEN STRIKE 4

ВЕНГЕРСКАЯ ЗИМА

АЛЕКСАНДР МИЛАШЕНКО

Разобраться в потоке стратегий серии **Sudden Strike** разного качества непросто. Но теперь в этом и нет необходимости, потому как SS4 делают уже совершенно другие люди – венгерская студия **Kite Games**. Удастся ли венграм возродить серию, забуксовавшую почти десять лет назад?

ПОЛЬСКАЯ ОСЕНЬ

Sudden Strike 4 – это классическая военная стратегия в реальном времени. Настолько классическая, что глаз невольно ищет календарь, чтобы убедиться, а точно ли за окном две тысячи семнадцатый год.

Пафосная музыка в главном меню, историческая кинохроника на фоне, возможность пройти обучение или же сразу перейти к одной из трех исторических кампаний, начав с немецкой, перейдя к советской и заканчивая союзниками... Ничего лишнего, ничто не отвлекает от боевых действий. И вот уже наступает ожидание стандартных сюжетных ходов, когда надо захватить какой-то городок небольшим пехотным отделением, после чего укрепить оборону и отбить танковую атаку. Но все происходит несколько иначе.

Обучающая миссия не только демонстрирует хитрость и вероломство вермахта, готового идти на все ради выгодного ему развития событий, но и показывает, насколько внимательно разработчики подошли к детализации карт и сюжету. Сигнальные ракеты, выпускаемые караульными, номера на грузовиках, разбитые повозки и тракторы на обочинах, да и сами обочины с оврагами – все это не повторяется,

БЕЗ ДОКТРИНЫ нет эффективной войны

и в это очень интересно играть. И если для обучения подобный ход вещей обычен, то в кампании хочется большего разнообразия. Не сразу, но хочется.

Кампании по-настоящему занимательны и просто трещат от обилия событий. Например, германская начинается с захвата Польши, затем переходит к покорению Франции, а после перебирается в СССР, где и заканчивается. Все предстоящие сражения отображаются на карте сразу же, и первое время это нагоняет тоску: опытный игрок может пройти все миссии максимум за несколько дней, а минимум за день.

Сюжетных развилок не предусмотрено, поэтому, если планируете играть долго, вам сразу же стоит обратить внимание на режим «Сражения» или уходить в онлайновые баталии с реальными противниками. Возможно, к релизу ситуация изменится и сюжетных битв будет больше или же появится вариативность развития событий. Но наши разведчики полны скепсиса. Уж очень законченной выглядит игра.

Атмосферности и аутентичности добавляют аудиодневники безымянного бойца между миссиями. Вместе с ним мы узнаем особенности Жукова, Гудериана или Монтгомери. Командующие упомянуты не случайно – у каждой из сторон по три лидера, каждый со своей военной доктриной. Например, у советской стороны Рокос-

НОЧНЫЕ МИССИИ прекрасны. Так сказать, светлые моменты

СНАБЖЕНИЕ решает всё

СПОЙЛЕР: Польша обречена. Нам в школе рассказывали

совский отвечает за доктрину пехоты, Жуков – за танки, Чуйков – за артиллерию и снабжение. Хотелось бы надеяться, что к релизу доктрин и командующих будет больше и мы увидим других исторических личностей.

Доктрины придуманы не просто так. С их помощью можно усиливать войска особыми умениями. Увы, чуть ли не половина умений кажется надуманной и наивной. Сложно себе представить, что в стратегии, претендующей на реализм, танкисты не могут окапывать танки в обороне без специального навыка, а пехотинцы – носить по две гранаты. Тем не менее подобные условности присутствуют, как и совсем уж фантастические в виде «+30 к броне» при максимальном развитии танков.

Развиваются доктрины с помощью звезд, выдающихся после выполнения миссий. Звезд выделено двадцать восемь штук на все, что позволяет развить одну ветку в рамках доктрины. Поэтому создать армию, способную и на танках ездить, и носить с собой по два боекомплекта, не получится. Надо выбрать что-то одно.

СОВЕТСКОЕ ЛЕТО

В заданиях все просто, как и семнадцать лет назад: в подчинении ограниченное количество войск, в тылу заскриптованные подкрепления, как у нас, так и у противника.

С повышением уровня сложности их становится меньше у нас и больше у врага, поэтому крутись как хочешь. На то, что крутиться можно и нужно, намекает первый же подбитый танк или уничтоженный орудийный расчет, ведь их можно захватить. Особенно это заметно во Франции, когда под натиском немецкой армии французы и англичане оставляют уйму техники, которую можно с легкостью занять, получив при этом ачивку «Мародер».

Да, ачивку в стратегии. Чем их больше, тем выше вероятность, что вы закончите миссию с тремя звездами. При наличии определенных навыков это несложно, поскольку играть в Sudden Strike 4 не только интересно, но и комфортно. Для этого сделано многое, даже интерфейс игры чрезвычайно удобен и прост для освоения. Иконки крупные, не промахнешься, рода войск изначально подвешены на цифровые кнопки, карта весьма подробна, а микроменеджмента нет в принципе. Не считать же таковым слежение за грузовиками снабжения, которые уехали не туда, куда нужно. Вся эта простота видна уже в бете, и у нас нет сомнений, что релизная версия будет не хуже.

Впрочем, и в идеальном плане боевых действий можно найти изъяны.

НЕМЕЦКАЯ ВЕСНА

В SS4 пока что очень мало контента: в каждой кампании всего по восемь миссий. Конечно же, оборона Москвы занимает не так много времени, как штурм Берлина, а форсирование реки Маас совсем не то же самое, что Сталинградская битва, но этого все равно недостаточно. Игра проходится быстро, не бросает серьезного вызова, делает все по скриптам и совершенно не экспериментирует в бою.

Словно бы оправдываясь за малое количество миссий, Sudden Strike 4 дарит совершенно необычайный и красочный опыт. Каждое задание – это кусочек истории, со своими подробностями. Вот во Франции мирно стоит заправка, а рядом с ней – брошенные «ситроены». Поиграл несколько часов, и вот уже под гусеницами танков натурально трещит лед Ладожского озера. И тут напрочь забываешь, что таких эпизодов – по пальцам пересчитать. Пока сложно сказать, будут ли новые исторические миссии в игре, но то, что есть, хорошо только для бета-версии. Для релиза, как говорится, маловато будет.

Не все в порядке и с локализацией. Советские бойцы говорят такое и такими голосами, что вспоминается «Армагеддон» Майкла Бэя и космическая станция «МИР» с космонавтом в ушанке. Вряд ли озвучку успеют перезаписать, но, если б это случилось, ощущения от игры сильно изменились бы к лучшему.

Есть вопросы и к стабильности SS4 на некоторых платформах. Например, под macOS игра пока не запустилась вовсе, хотя в числе систем она заявлена и даже загружается через Steam.

■■■

Sudden Strike 4 можно было бы выпустить уже сейчас. Она стабильно работает на ПК, не падает, радует визуальными эффектами, удобным интерфейсом и увлекательными миссиями. Но именно в миссиях скрыта главная проблема проекта – он короткий. Те этапы, что есть, буквально пролетаются, и игра остается пылиться в аккаунте Steam. И это в лучшем случае – если вы будете играть в мультиплеере. В худшем же перезапуск Sudden Strike будет просто предан забвению. ■

ЧТО: Пресс-конференция Electronic Arts
ГДЕ: PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch, Xbox 360, PS3
КОГДА: 29 сентября 2017 года

FIFA 18

РЕВОЛЮЦИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ?

ЛЕВ ЛЕВИН

Футбольный симулятор **FIFA** – одна из самых популярных и финансово успешных игровых серий на планете. Ее суммарные продажи перевалили за сто миллионов копий, франшизе в этом году исполнилось двадцать четыре года... и большую часть этого срока игроки и журналисты в один голос обвиняли разработчиков в лени. Дескать, выпускают одну и ту же игру ежегодно, чуть улучшают графику, добавляют реалистичности, лицензируют пару новых команд – и получают наши кровные денежки при минимуме собственных затрат.

В последние годы эти заявления поутихли. Особенно после того, как игру облагородили режимом Ultimate Team, принесшим франшизе чуть ли не больше популярности, чем нововведения за всю историю серии. А в прошлом году разработчики перевернули серию с ног на голову – пересадили на движок Frostbite и добавили сюжетную кампанию **The Journey**. Идея с режимом истории пришлась фанатам настолько по душе, что теперь ее будут распространять и на другие спортивные вселенные **EA Sports**. К примеру, нам уже пообещали кампанию под названием Longshot в **Madden NFL 18**.

Казалось бы, над игрой серьезно поработали и уж в этом году серьезных изменений ждать не стоит. Если разработчики исправят явные ошибки **FIFA 17**, чуть-чуть подправят анимации и физику мяча и не забудут актуализировать составы – мы уже будем рады, что работа над серией не утихает.

ПРЕДМАТЧЕВОЕ ОЩУПЫВАНИЕ: НАДО ВЫЯВИТЬ САМЫХ твердых, чтобы знать, с кем избегать столкновений

МЯЧ ПЛОХОЙ, поэтому его надо пинать!

ДА ЗДРАВСТВУЕТ СЮРПРИЗ

Но создатели решили не останавливаться на достигнутом. Для начала, история Алекса Хантера получит продолжение. Сюжет затронет развитие карьеры молодого футболиста: кажется, тот решил сменить клубную прописку после удачного сезона. В новой кампании нам пообещали задействовать больше реальных звезд футбола и тренеров. Кроме того, судя по трейлеру, Алекс сможет найти себе клуб даже за пределами Английской футбольной премьер-лиги.

Про изменения в режиме Ultimate Team компания выпустила отдельный трейлер. В **FIFA 18** там появятся карточки «кумиров» – легендарных игроков прошлого. Среди уже заявленных – Тьерри Анри, Пеле, Диего Марадона, «Зубастик» Роналду и, что особенно приятно российским фанатам, легендарный советский вратарь Лев Яшин. В отличие от карточек «Легенд» из FIFA 17, работавших только у игроков на Xbox 360 и Xbox One, «кумиры» будут доступны на всех платформах.

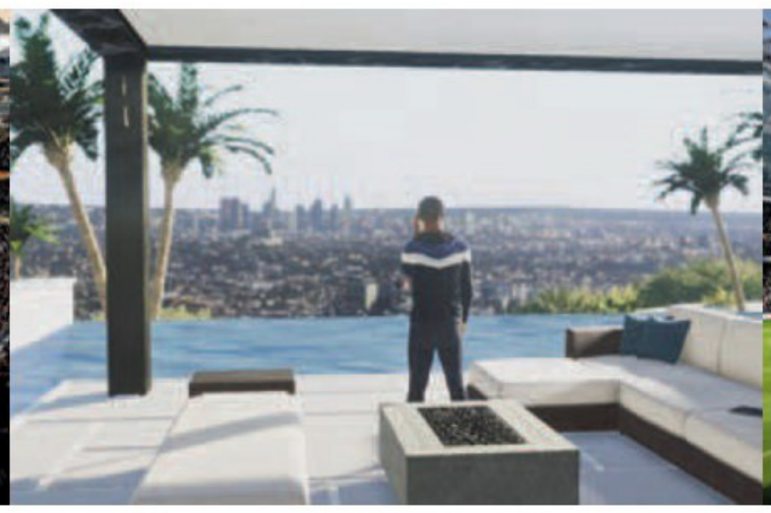
Про остальные нововведения нам поведал Мэтт Тернер, нарративный директор режима The Journey в FIFA 17 и 18. Как ни странно, про свою основную область работы – сюжет новой игры – он не сказал ни слова. А вот про визуальные и геймплейные изменения мы узнали даже больше, чем ожидали.

МАНЕРЫ – ЛИЦО МУЖЧИНЫ

Тернер торжественно пообещал, что игроков ждет самая масштабная переработка геймплея за все время существования серии. Он не уставал хвалить работу движка Frostbite и возможности, что он открывает перед разработчиками. Опыт FIFA 17 показал, что переезд на новые технологии прошел удач-

ФЛАГИ КОМАНД
и огромный батут – ловить вываливающихся с трибун зрителей

Я СЛЕПИЛ ЭТОТ МЯЧИК
из глины на курсах керамики



но, и теперь программисты EA Sports могут сосредоточиться на том, чтобы сделать игровой процесс как можно реалистичнее.

Одно из самых заметных нововведений – технология Real Player Motion, которая изменила подход создателей игры к анимации футболистов. Ее ключевая особенность – индивидуальный подход к каждому спортсмену. В качестве примера Тернер привел человека с обложки FIFA 18 – Криштиану Роналду. Португалец отличается от своих коллег не только отменными навыками, но и уникальным стилем бега. С помощью новой технологии разработчики смогли запечатлеть эти движения, и теперь игровой аватар Роналду будет двигаться точно так же, как и его прообраз.

Индивидуальность обрел не только Роналду. Создали FIFA 18 разложили действия виртуальных футболистов на шесть основных архетипов и на их основе персонализировали многих звезд мирового футбола. Например, Арьен Роббен делает уникальные взмахи руками во время удара по воротам, Рахим Стерлинг по-своему обрабатывает мяч на поворотах, а Антуан Гризманн использует фантастическую технику во время дриблинга – и компьютерные копии спортсменов будут демонстрировать эти движения во время матчей.

Подобные изменения касаются не только внешних проявлений, но и того, как вы управляете игроками. Тот же Гризманн – один из лучших дриблеров в мире. Он может развернуться почти без потери темпа, мгновенно сорваться в любом направлении, остановить его почти невозможно. Виртуальная версия француза будет отражать эти качества. Имея в составе футболистов вроде Гризманна или Азара, вы сможете создавать опасные моменты и генерировать больше атакующих ситуаций на лету.

ФУТБОЛ – ИГРА КОМАНДНАЯ

За индивидуальными изменениями следуют нововведения в командной игре. Лицензированные клубы в FIFA 18 наконец-то научатся следовать тем тактикам, по которым играют их прототипы на реальных стадионах. Теперь искусственный интеллект наконец-то будет учитывать современные стратегии клубов, и во время матчей за эти команды вы сможете использовать их стиль коротких и точных пасов, а, скажем, в АПЛ многие команды не ослабляют прессинг на протяжении всей игры. Поэтому во время матчей против английских клубов вы будете находиться под постоянным давлением соперника.

ИИ научится оказывать вам постоянную поддержку в атаке. Игроки вашей команды будут гораздо охотнее открываться под передачу, смещаться в опасные зоны и предлагать помощь в доставке мяча на ударную позицию.

По словам разработчиков, все изменения сделаны для того, чтобы вы острее чувствовали аутентичность игры и ярче переживали драматические моменты в матчах. На эту же цель работает еще одно нововведение – новые анимации ударов, позволяющие игрокам воспроизвести легендарные голы из истории футбола. Все, что вам потребуется, – некоторый уровень мастерства и типичные нападающие в составе. Для примера Тернер вспомнил знаменитый гол Зинедина Зидана в ворота «Леверкузена» в финале кубка УЕФА 2002 года.

СТАДИОН МОЕЙ МЕЧТЫ

На трибунах тоже произошли большие перемены. По сравнению с изменениями в геймплее, правда, это вишенка на торте, но для фанатов футбола очень приятная. В данном случае под раздачу попали стадионы. На многих аренах теперь появятся элементы, которые в реальности есть только в этих местах.

Самый простой пример – баннеры, посвященные легендам клубов, которым принадлежат эти стадионы. А где-то фанаты будут бросать мусор на поле. Да чего уж там, даже солнце над стадионами перевесили в географически правильное положение!

Зрителей на стадионах тоже переработали. Теперь фанаты будут реагировать на ваши действия: кричать, махать руками, подпрыгивать, пускать по стадиону «волны», все в соответствии с вашей игрой.

■■■

Разработчики серии FIFA с каждым годом все глубже погружаются в тонкости футбола, перенося в игру все большее количество мелких деталей. С каждым новым выпуском игра становится на шажочек ближе к идеальному симулятору того, как 22 человека пинают одинокий мяч. Не то что играть – даже наблюдать за этим процессом совершенствования чертовски интересно! ■

ЧТО: пресс-показ на E3
ГДЕ: PC, Xbox One
КОГДА: 2018 год

ASHEN

ИЗ ПЕПЛА

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

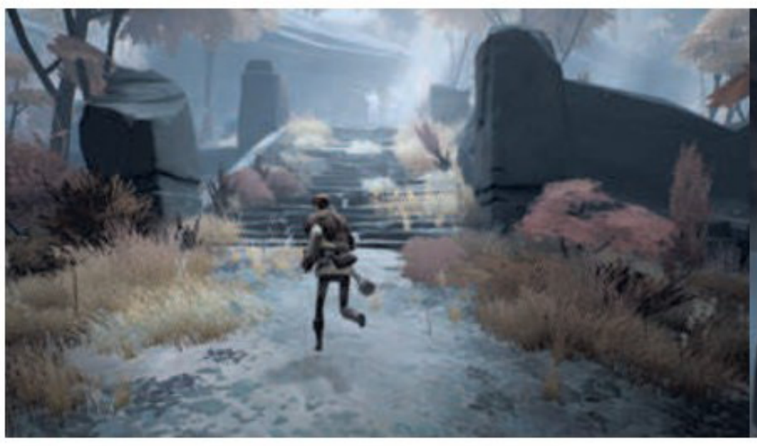
Выставка E3 в нынешнем году привычно отгремела крупным калибром и лишила игроков покоя на долгие дни и ночи. Когда пороховой дым рассеялся, профильная пресса и особо сознательные геймеры заметили, что в тени титанов вроде обласканной вниманием **Star Wars Battlefront 2** скромно прячутся проекты куда менее амбициозные, но при этом достойные внимания. Обычное дело для выставки первой величины.

Над ролевым экшеном **Ashen** трудится молодая команда **Aurora44** из Новой Зеландии. Да, оказывается, там не только снимают эпики о хоббитах и танцуют для туристов боевые танцы маори! Независимые разработчики из Aurora44, если судить по представленным видеороликам, озвученному перечню игровых особенностей и первым отзывам экспертов, заслуживают доверия.

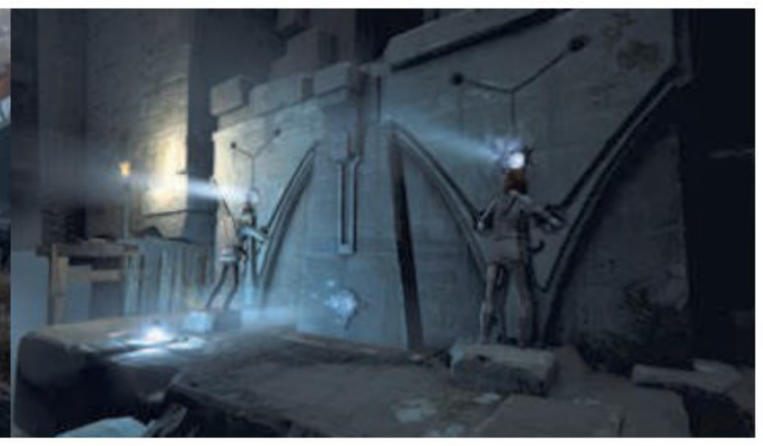
МОДНЫЕ ТЕЧЕНИЯ, ЯПОНСКОЕ НАСЛЕДИЕ

Постапокалипсис в массовой культуре популярен не только на постсоветском пространстве, где книжные серии с точками в Н.А.З.В.А.Н.И.И. не покинут прилавки, видимо, никогда. Мир Ashen представляет собой блеклую тень былого благополучия и покоя. Солнечный свет исчез, скрытый тучами вулканического пепла, и даже робкий лучик не приносит здесь надежду и витамин D измученным людям.

Впрочем, блуждать на ощупь не придется. Достаточно света дают непрерывно извергающиеся вулканы. Сумрачный мир плотно населили монстры отвратной наружности (обещаны экземпляры впечатляющих размеров), классическая нежить вроде оживших скелетов, будто сбежавших из настольной партии в **Dungeons & Dragons**, облюбовала подземелья. Повсюду безобразничают демоны и призрачные твари.



ЗЕМЛЯ БЕЗ РАДОСТИ – устойчивая модная тенденция



С НАПАРНИКОМ ВЕСЕЛЕЕ и удобнее шастать по подземным схронам

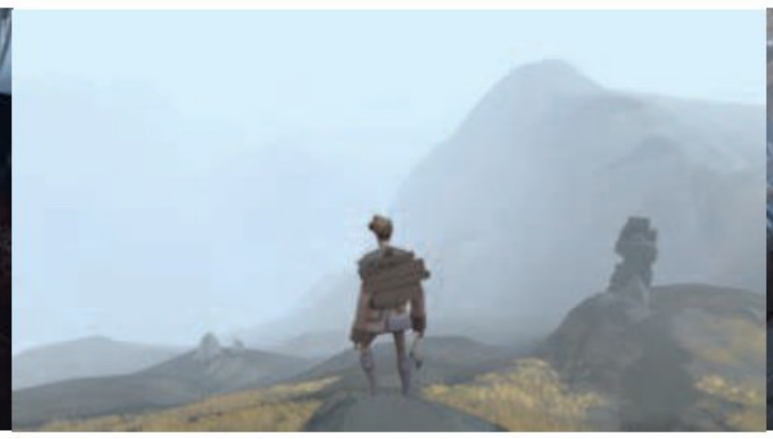
Конечной точкой маршрута станет новый дом для остатков рода людского. Процесс выживания во враждебной среде – основа геймплея. Бродя по неприветливым землям, игрок встретит самых разных персонажей. Кого-то мы, если хотим, вольны пригласить в личное убежище, где можно обогреть странника у огня, накормить, напоить и позволить ему остаться. Вопрос в том, будет ли полезен такой NPC в вашей резиденции. Каждый обитатель мира Ashen обладает различными навыками и талантами, и вы теоретически сможете собрать коллектив озорных парикмахеров и стилистов, но долго не протянете без хорошего медика и кузнеца.

Отношения выживших в темном мире разработчики обещают вывести на высокий уровень нелинейности и вариативности. Мультиплеерные элементы проявятся в виде других игроков, снующих по округе вместе с вами. Вероятно, приглашать в свой дружный колхоз мы будем персонажей под управлением ИИ, а вот с живыми игроками – уже общаться на другом уровне. Система взаимодействия из серии **Souls** вспоминается в первую очередь.

ВЖИК, ВЖИК, ВЖИК, УНОСИ ГОТОВЕНЬКОГО

Знаменитая серия бескомпромиссных игр Хидэтаки Миядзаки, начатая в 2009 году консольным хитом **Demon's Souls**, ощутимо повлияла на весь современный игрострой вообще и на Ashen в частности. Кроме заряда декаданса в сеттинге и других игроков, мельтешащих на горизонте, прямиком из Souls взята боевая система. Да, RPG сегодня в моде, представлены игры на любой вкус, любители пошаговых стычек и тактической паузы легко найдут проект для себя.

Но все чаще разработчики добавляют в ролевое действие элементы экшена,



ДРАТЬСЯ НА РУИНАХ цивилизации предстоит довольно часто

а бои при этом вызывают в памяти хороший слэшер. Не стоит думать, что такие механики не встречались в жанре до прихода господина Миядзаки: старая добрая **Gothic** в 2001 году требовала от игрока собранности в бою, хорошей реакции, учета дистанции и ритма взмахов холодным оружием.

Герои пепельного мира ранят недругов двумя привычными игроку видами ударов: быстрыми, но слабыми, а также медленными, но мощными. Тяжелый удар потребует времени на замах и может причинить дополнительный ущерб – оглушить или зацепить сразу нескольких. Щиты и кувырки для уклонения тоже есть. Ожидаются суровые требования к бойцу; вряд ли протагонисты будут помогать игроку в бою, сами сокращая расстояние до врага стремительными скачками, как это делал народный любимец Геральт на низких уровнях сложности в «**Дикой Охоте**».

Разработчики заявили, что для успеха понадобится уделять много внимания развитию умений протагониста. Без подобного развития нынче не обходится ни одна игра, независимо от жанра. Хочется надеяться, что команда Aurora44 предоставит игроку хороший выбор из интересных навыков – при всем уважении к упомянутой серии Souls, развитие персонажа путем прибавления одинокого пункта к шкале характеристик получается монотонным.

УНЫЛЫЙ НОВЫЙ МИР

Игровой мир полностью открыт для изучения и плотно набит секретами и тайными закоулками. Забравшись в горы, вы сможете обозреть округу на многие вёрсты окрест и, зацепившись жадным взглядом за какую-нибудь деталь пейзажа, отправиться в длительный поход к намеченной цели. Основная масса пепла, заслонившая солнце, собралась, видимо, в верхних слоях атмосферы и обзору критично мешать не станет.

Все речушки, холмы, рощи, пещеры и поселения сработаны вручную и имеют неповторимый дизайн. Процедурной генерации места не нашлось, и это к лучшему: случайные алгоритмы при создании локаций на настоящий момент имеют сомнительный запас прочности и слишком быстро теряют способность удивлять пользователя.

Создатели обещают убедительную имитацию жизни вокруг игрока. По их словам, геймплейные ситуации всегда будут уникальны в зависимости от места и времени. Такую задачу перед собой ставили многие игроделы, а похвастаться успехом смог не каждый. Будем надеяться, что в случае с Ashen упорный труд, талант и щепотка везения принесут положительный результат.

В визуальной части своего творения разработчики из Новой Зеландии сделали ставку на арт-дизайн и незаурядную стилистику. Вместо обилия полигонов в каждой веточке, сложной мимики лиц и развевающихся на ветру волос нас будут удивлять художественными достижениями. И действительно, монстры и персонажи с гротескными пропорциями смотрятся свежо и притягивают взгляд, а окружающий мир уже сейчас радует удачно выдержанной цветовой гаммой. Западные игровые журналисты немедленно провели параллели с незабвенной **Ico**, а там, напомним, разработчики добились сильнейшего эффекта минимумом изобразительных средств.

■■■

Ashen пытается подальше уйти от условного «инди» и походить на ААА-блокбастер. Тихо порадуемся, что задолго до релиза, назначенного на следующий год, игра уже смотрится недурно. Несколько настораживают амбиции разработчиков, но первые результаты их трудов настраивают на мажорный лад. ■

BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

АМЕРИКАНСКИЙ КОМИКС В JRPG-ОБЕРТКЕ

ЧТО: Демоверсия
ГДЕ: PS4, Xbox One, PC
КОГДА: 3 октября 2017 года

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

В апреле 1998 года в Америке вышел первый выпуск комиксной серии Battle Chasers, которая моментально стала популярной благодаря великолепному, сочному и очень необычному стилю рисовки. Оно и неудивительно, ведь за проект отвечал основатель студии **Vigil Games** и главный дизайнер игрового цикла **Darksiders** Джо Мадурейра.

Комиксы Battle Chasers были популярны, но новые номера выходили раз в полгода-год, что способствовало снижению интереса к серии. В 2001-м комикс-сериал прекратил свое существование на девятом выпуске. Комиксовое фэнтези осталось с открытым финалом, а Джо Мадурейра подался в геймдизайнеры и начал работать под патронажем **THQ** над серией Darksiders.

Через два года после распада THQ Мадурейра основал студию **Airship Syndicate**, где трудились бывшие сотрудники Vigil Games. Годом позже он запустил кампанию по сбору средств на игровую адаптацию своего культового комикса – **Battle Chasers: Nightwar**. И теперь все складывается удачно: компания **THQ Nordic** обещает издать проект в этом году, а также продолжить выпускать комиксы. Мы опробовали закрытую демоверсию Nightwar и спешим поделиться впечатлениями.

ИЗЫСКАННЫЕ ХУДОЖЕСТВА

Battle Chasers: Nightwar рисовал лично Мадурейра, поэтому фанаты могут быть спокойны за визуальную часть игры: она такая же выразительная и сочная, как в комиксе. Персонажей художник хоть и изобразил типичными фэнтезийными героями, но выглядят они свежо и необычно.

Хмурый воин с мечом излучает целеустремленность, девочка с огромными стальными перчатками смела и упорна, огромный рыцарь по имени Калибретто изображен мощным и массивным. Джо художественно-дизайнерскими решениями умудрился наделить героев запоминающейся харизмой. Человек, не знакомый с франшизой, сразу поймет, что персонажи настроены на долгий путь из побед и поражений. К сожалению, в демо нет описания жизненного пути героев, но фанат комиксов будет рад управлять знакомыми персонажами.

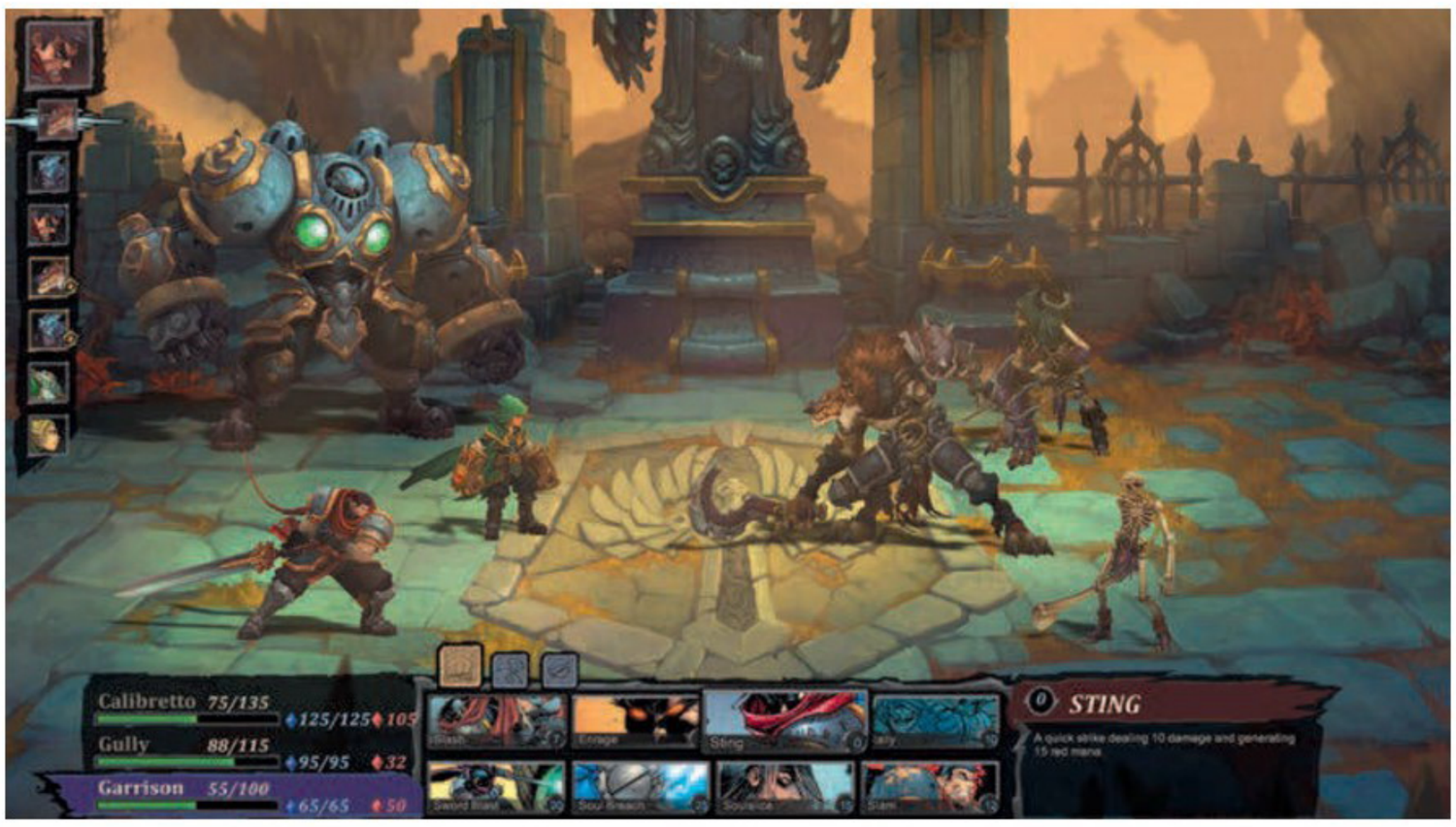
Мир демоверсии, а в будущем и игры, полностью повторяет первоисточник. Тут встречаются элементы киберпанка, научной фантастики и классического фэнтези в выразительном художественном исполнении. Все грамотно замешано и подано.

Сюжетную завязку трудно назвать сложной и глубокой. Уже упомянутый роботизированный рыцарь Калибретто, воин по имени Гаррисон и девушка Гулли ищут банди-

КОМИКСЫ ДЖО МАДУРЕЙРЫ подкупали своей харизмой и стилем. Удастся ли игре вернуть былую популярность серии?

ОКРУЖЕНИЕ в игре выглядит вполне достойно

В БИТВАХ С БОССАМИ особенно важно держать в голове все варианты атак и отступлений. Неизвестно, что предпримет враг в следующее мгновение



У КАЖДОГО ВРАГА своя манера ведения боя. Невозможно выиграть битву, бездумно разя однотипными атаками

тов, скрывшихся в северной части леса. Лес расположен недалеко от городка, где начинается история о трех героях.

По сути, на карте два подземелья, на прохождение которых может уйти примерно пара часов игрового времени. На карте мира видны блуждающие круги с изображением врагов: после вашего столкновения с таким кругом начнется битва. В подземной локации монстры и недоброжелатели изображены в своем естественном обличии.

НА АМЕРИКАНСКИЙ МАНЕР

Боевой системой Battle Chasers: Nightwar походит на лучшие jRPG конца 1990-х – начала 2000-х годов. Шаг за шагом игрок обменивается с врагами «любезностями», лечит сопартийцев и использует ману для включения усиленных спецприемов. Особые атаки сопровождаются эпичной атакующей анимацией. В пылу сражения надо быть готовым ко всему, ведь неприятели не брезгуют травануть одного из членов отряда ядом или обездвижить с помощью электрозаряда. Необходимо держать наготове средства от любой заразы и обдумывать каждый ход. Механика Battle Chasers: Nightwar схожа с механикой 16-битных выпусков **Final Fantasy** или относительно свежих игр от **Square Enix** – **Bravely Default** и **Bravely Second: End Layer**.

Сами подземелья – это лабиринты, где, как и положено в ролевых играх, есть ловушки, сундуки с трофеями и прочие прелести. К примеру, почти в самом начале одного из подземелий партия героев натыкается на три тюремные камеры с сундуками, два из которых оказываются монстрами наподобие мимиков в **Dark Souls**. Не меньше головной боли доставят движущиеся шипованные орудия и выдвигающиеся из пола гвозди. Ловушки, по канонам жанра, обычно стоят рядом с ценными трофеями.

Чем дальше мы проходим в глубь подземелья, тем сложнее противники – и это не новость. Поначалу команде попадаются пауки, наэлектризованные ядра, твари из слизи и демонические летучие мыши. Далее встречаются бандиты, они сильнее и умнее, тоже часто применяют магию и не брезгуют стрелковыми орудиями – без правильно подобранной тактики их трудно победить. В самом конце подземных приключений отряд вступает в схватку с боссом.

■■■

Battle Chasers: Nightwar выходит чертовски эффектной игрой, в основе которой лежит отточенная механика jRPG и сочный визуальный ряд. Игру стоит ждать не только поклонникам одноименной комиксной серии (а таких, увы, не так много у нас), но и просто любителям RPG с пошаговой боевой системой. Релиз назначен на 3 октября. ■

ЧТО: Бета-версия
ГДЕ: PC, PS4
КОГДА: 8 августа

LAWBREAKERS

UNREAL С КНОПКАМИ ИЗ OVERWATCH

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

Существует не так уж много качественных мультиплеерных шутеров, способных собрать и удержать при себе большую базу игроков, а в поджанре аренных шутеров и подавно. Из современных игр в голову приходят разве что **Quake Champions** и **Unreal Tournament**, которые сейчас проходят бета- и преальфа-тесты соответственно.

Потому на **LawBreakers**, разработку которой возглавляет Клифф Блежински, отвечавший за создание **Gears of War** и вышеупомянутого **Unreal**, возложены большие надежды. Но сможет ли она сделать то же самое, что год назад сотворила **Overwatch** от **Blizzard**?

Давайте разбираться вместе.

КРЮКИ, ДЖЕТПАКИ И РЫВКИ

В КАЖДОЙ КОМАНДЕ по пять игроков, ограничений по количеству одинаковых героев нет

Хорошему мультиплеерному проекту в первую очередь необходима оригинальная идея и ее отличная реализация. С этим у LawBreakers все в порядке. Представьте, что в классических аренах, где все разнообразие заключалось в нескольких видах вооружения и усилений, появились герои с собственными способностями... Звучит, будто персонажи Overwatch перенеслись в Quake. Отчасти так оно и есть: те же две-три способности с коротким откатом, несколько пассивок и одна ультимативная. И все – на тех же кнопках! Даже описание способностей героев вызывается **F1**!

Однако игровой процесс в LawBreakers куда динамичнее и, что уж там, «вертикальнее». В ключевых точках на картах расставлены зоны с гравитационными аномалиями: в некоторых сила притяжения направлена в одну точку, в других ее вообще нет. Лети куда хочешь.

Движение в LawBreakers – залог выживания, поэтому у каждого героя есть как минимум одно спецумение, влияющее на его передвижение: телепорт, джетпак, крюк или еще что-нибудь. Скажем, призрак (Wraith) может сделать подкат или отпрыгнуть, а с помощью ПКМ – нанести удар ножом и совершить небольшой рывок вперед. В арсенале ассасина есть крюк-кошка, с помощью которой можно притягиваться не только к поверхностям, но и к врагам. Зацепилась, подтянулась, нанесла сокрушительный урон кинжалом. И это далеко не все умения персонажей.

Если правильно использовать эти способности, можно развивать приличную

ДЕЛЕНИЕ НА КЛАССЫ в игре отсутствует, каждый персонаж играет собственную роль. Но и среди них нашлось место для танка

АНАЛОГИИ С OVERWATCH так и напрашиваются: здесь есть и свой Солдат-76 с автоматической винтовкой, и свой Маккри с точным пистолетом. Однако в LawBreakers нет ни одного снайпера

из игроков не наплевать на мир Overwatch. Blizzard еще и регулярно подогревает интерес публики новыми комиксами и короткометражками, а каждое появление нового персонажа сопровождается взрывом артов и косплея на Reddit.

А здесь о предыстории нам известно лишь то, что она *есть*. В LawBreakers, по крайней мере сейчас, нет личностей, а есть болванчики, за историей которых приходится лезть в фанатскую вики. И ладно бы к игре привлекали достаточно внимания, но (и это вторая проблема) у LB просто отвратительная PR-кампания.

По данным рейтингового сервиса GitHyp, во время *открытого* бета-теста пик активности достиг планки в 7500 человек, а в среднем в LawBreakers одновременно играли только 3500 человек.

Для сравнения, открытый бета-тест схожей по жанру **Paladins** дебютировал с показателем в 38 000 игроков, и на сегодняшний день, спустя десять месяцев после релиза, «Паладины» стабильно попадают в список двадцати самых популярных игр в Steam. Учитывая показатели LawBreakers, невольно возникают опасения, что игру постигнет та же участь, что и Battleborn.

■■■

скорость и придавать траекториям полета при нулевой гравитации элемент непредсказуемости. Это сильно увеличит ваши шансы одновременно смыться с вражеской базы и сохранить конечности в целости. Ваше выживание зависит только от ваших навыков – точности, реакции, знания карт и механик игры. В противном случае любой рукастый противник обыграет вас, даже если стоит к вам спиной... потому что в LawBreakers любой персонаж умеет стрелять вслепую через плечо!

И знаете что? Это прекрасно. Поначалу невозможно ничего различить – перед глазами полнейший ад, месиво из трассеров, вспышек и взрывов, – но со временем, изучив каждого героя и каждую карту, начинаешь получать искреннее удовольствие от каждой выигранной схватки.

LawBreakers ориентирована на командную игру, но в ней нет привычного team deathmatch. Все режимы завязаны на один или несколько объектов: Overcharge и Uplink – это довольно интригующие вариации захвата флага, Turf War – слегка измененный захват точек, а Blitzball больше всего похож на баскетбол, только без пасов и с летальным исходом. Выиграть игру самостоятельно здесь почти невозможно, для победы нужно либо кооперироваться с командой, либо изначально играть с друзьями.

БЕТА, ИГРОКИ И ЛЕТО

Увы, помимо всего этого великолепия, у LawBreakers есть и минусы. Во-первых, история мира и героев. Успех той же Overwatch не был бы настолько грандиозным без кропотливой работы Blizzard над сеттингом и мифологией игры. Там у каждого героя свой неповторимый характер и прописанная биография – и почти никому

В интервью GameSpot Клифф Блежински сказал, что хотел бы развивать LawBreakers так же, как это делают **Psyonix** с **Rocket League** или **Digital Extremes** с **Warframe**. Он понимает, что игра на старте не будет сбалансирована: кого-то придется «нерфить», других «апать», интерес к игре нужно постоянно поддерживать.

И в **Boss Key Productions** готовы к этому. Они готовы удивлять, работать с игроками, собирать отзывы и вносить правки, закрытый бета-тест это явственно показал: по итогам ЗБТ игроки попросили добавить килл-камы после смерти, и сейчас эта опция уже находится в разработке, так что после релиза (или чуть попозже) мы наверняка сможем получать информацию о том, кто и как нас убил. Остается надеяться, что LawBreakers найдет свою нишу, а разработчики не бросят игру так, как, к примеру, **Ubisoft** забросила **For Honor**. ■

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена редакцией
НА ЧЕМ: на PC
СКОЛЬКО: 7 часов

ЖАНР RTS
ИЗДАТЕЛЬ Nival
РАЗРАБОТЧИК Nival
МУЛЬТИПЛЕЕР PvP, PvE
ПЛАТФОРМА PC
НЕОБХОДИМО Intel Core 2 Duo 2,66 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

БЛИЦКРИГ 3

БРОНЯ КРЕПКА, А ТАНКИ МЕДЛЕННЫЕ

АЛЕКСАНДР БЕРЕЖНОЙ

Не зря народная мудрость гласит: «два (а в нашем случае – три) раза в одну и ту же реку не вступают». Конечно, и из этого правила есть исключения, но, к нашему огромному сожалению, третья часть легендарного **«Блицкрига»** не только не переплюнула своих именитых предков, но даже не дотянулась до их уровня. Не верите? А придется.

Я ПОМНЮ ЧУДНОЕ МГНОВЕНЬЕ…

Первая часть «Блицкрига», вышедшая в далеком 2003 году, произвела просто взрыв среди фанатов военных стратегий, и на волне ее популярности было выпущено аж десять DLC. Игроки замусоливали бедных нарисованных солдатиков до изнеможения в ожидании продолжения, где пообещали ни много ни мало полноценную 3D-графику и целую кучу других, не менее вкусных плюшек.

Прошел год-другой, и на свет появилась вторая часть, которая затмила оригинал. Отличная (на тот момент) графика, обновленный и прокачанный движок Enigma Engine, расширенный ассортимент юнитов, новые театры Второй мировой войны – в общем, создатели прыгнули выше головы.

Когда вторая часть была пройдена вдоль и поперек, настало время ждать и надеяться, что третья выйдет после небольшого перерыва (как обычно) и уже в ближайшие годы порадует фанатов в очередной раз. А в ответ – лишь молчание почти на 12 лет. О планах по поводу третьей части – ни слова. Ни анонсов, ни новостей.

Все было отчаялись, посчитав, что серия умерла. Но совершенно внезапно последовал анонс игры «**Блицкриг 3**». Фанаты к релизу расчехлили свои командирские монокли, проверили планы наступления и провели последние приготовления.

А ЗНАЧИТ НАМ НУЖНА ОДНА ПОБЕДА

Основная концепция игры нисколько не изменилась: выбираете одну из трех предложенных наций – СССР, США и Германия – и, освежая в своей памяти школьные уроки истории, проходите исторические кампании. Они здесь стали более глобальными и теперь поделены строго на три части: начало, середина и конец войны, а в каждой – огромное количество заданий. Разнообразие миссий позволяет взглянуть на мировой конфликт немного по-другому. За Германию, например, в самом начале мы устраиваем провокацию со стороны польских сил, которая и послужила началом войны; кампанию за Союз начинаем с летней катастрофы 1941 года обороной на Лужском рубеже, в которой в полной мере нам показывают героизм и самопожертвование советских солдат; американцы по стандарту начинают свою войну на Тихом океане на пару с японцами.

Причем строгой последовательности выполнения заданий нет – делайте, мол, что вашей душе угодно, но помните – некоторые этапы проходятся со стандартными юнитами, а подкрепления покруче здесь выдаются за успешное прохождение определенных миссий, и их количество строго ограничено, в отличие от второй части.

Там у нас был счетчик подкреплений – общий и миссионный. Можно было за пару раз вызвать огромное количество войск и за пару минут создать настоящую армию. Тут же подкреплений не так много, что еще больше заостряет внимание на тактической составляющей и заставляет работать головой. Предположим, у вас есть в резерве на всю миссию 3 танка и 5 отрядов пехоты, из них вы взяли в бой 2 танка и 3 отряда пехоты. В резерве осталось 2 отряда пехоты и танк, и если атакующие разбиты, то у вас останутся лишь эти немногочисленные резервы. А дальше крутись, дружок, как хочешь.

ОГОНЬ, БАТАРЕЯ! ОГОНЬ, БАТАЛЬОН!

На этом нововведения не только не заканчиваются. Очередная новинка – выбор командира с определенными перками перед каждой миссией. Если его профиль – пехота, то улучшения даются именно ей,

ИЗОБИЛИЕ МИССИЙ радует, но некоторые лучше оставить «на потом»

ВРОДЕ БЫ не в StarCraft играем, а знаменитый zerg rush в исполнении немцев присутствует

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра полностью на русском языке.

если танки – танкам, ну и так далее. Затем идет выбор тех смельчаков, что отправятся на задание, и тут нельзя взять все подкрепления: очки ограничены, и придется решать, кто пойдет в бой, а кто нет. Выбирать нужно внимательнее, ведь часто от этого зависит победа. Взяли побольше обычной пехоты, а из-за угла сельского дома выруливает вражеский танк, и – оп! – плакали наши солдаты.

Миссии, к слову, не отличаются большим разнообразием: удержите область, спасите окруженных союзников на вокзале, возьмите языка – типичные задания времен Второй мировой здесь выполняются на раздва, даже если включить высокий уровень сложности. «Но как? Ведь подкрепления ограничены, а врагов может быть просто уйма», – спросите вы. К счастью, здесь разработчики не обделили нас, простых солдат, дав возможность вызова средств боевой поддержки. Они активируются за баллы подкреплений и могут в нужный момент изменить ход сражения в нашу пользу. Очки даются за уничтожение врага: чем больше накромсал, тем мощнее поддержка будет оказана по одному клику. Нужно сделать обходной маневр? Ставим дымовую завесу и бежим что есть мочи. Не можем взять укрепления противника? Вызываем штурмовик, и он крошит к чертям все, что увидит на земле в определенном радиусе. И таких вот сюрпризов целая куча, так что можно с легкостью скрасить себе выполнение боевой задачи, а заодно хорошенько поиздеваться над противником.

БОРЯ, ХВАТИТ!

Да и противников стало немного больше. На нашей глобальной карте мы вольны выбрать между тремя вариантами.

Первый – стандартный ИИ, которого мы будем встречать чуть ли не в каждой миссии. Ничего сверхъестественного, обычный заскриптованый бот.

Второй – живые игроки, сразиться с которыми нам предлагают прямо во время кампании. В третьей части мультиплеер вставили прямо в прохождение, что не может не радовать, ведь раньше нужно было проводить чуть ли не танцы с бубнами, чтобы сыграть с товарищем по сети.

А вот третий будет интересней всех предыдущих, вместе взятых, – нейросетевой ИИ по имени Борис.

Этот электронный товарищ с каждой партией умнеет на ходу. В буквальном смысле. То есть сыграли вы, например, с Борисом партейку и порвали его на британский флаг. Он учел свои ошибки, и в следующий раз их уже не допустит. Через 4–5 игр он станет настолько умен, что не даст ни минуты покоя на поле боя. Умело анализируя стиль боя противника, он подстраивается под все ваши хитрости и уловки, так что удивить его с каждым разом будет все сложнее и сложнее.

У Бориса есть три уровня сложности, которые влияют на скорость его обучения, и, чтобы пройти на следующий, нужно победить его два раза на предыдущем. Но роботто все помнит и позже настучит вам за ваши ошибки, поэтому с ним нужно сражаться только тогда, когда вы уже набрались опыта в этой игре. Так и хочется иногда крикнуть «Боря, хватит!», когда он в очередной раз ломает вашу базу на куски.

■■■

От третьего «Блицкрига» остаются очень смешанные чувства. Уже нет той атмосферы первых двух частей, порог вхождения в игру стал выше, да и в целом проект немного сложнее по механике. Но эти минусы умело компенсируются неплохой графикой, спецэффектами и хитрым Борисом, под прикрытием дымовой завесы ползущим на штурм ваших позиций. Игра хорошая, но ждали от нее намного большего. ■

ПОРАДОВАЛО:
– легендарная серия вернулась;
– прокачанная графика;
– Борис заставляет иногда понервничать.

ОГОРЧИЛО:
– отсутствие былой атмосферы;
– более сложная механика;
– игра не переплюнула вторую часть.

ВЕРДИКТ
Если вы ждали от третьей части продолжения традиций прошлых игр – зря. Это совершенно новый «Блицкриг». Хорошо это или плохо – покажет время.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Достойно»

ЖАНР Симулятор ходьбы
ИЗДАТЕЛЬ BANDAI NAMCO Entertainment
РАЗРАБОТЧИК The Farm 51
МУЛЬТИПЛЕЕР нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
НЕОБХОДИМО Intel Core i5-2500K 3,3 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

GET EVEN

ВСПОМНИТЬ ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Хороший триллер сделать непросто. Незаметно управлять эмоциями аудитории, не раскрывая при этом карт, – целое искусство. Нужно позаботиться об атмосфере и о визуальном ряде, обеспечить грамотное раскрытие персонажей и лихо закрученный сюжет. Зато в итоге совсем не обязательно тратить миллионы на спецэффекты или декорации: все равно основное действие происходит у зрителя в голове. От эмоций.

У небольшой польской студии Farm 51 триллер получился, но не во всем. Да, тут действие тоже происходит в голове, игрок остро переживает происходящее, только основная вызываемая игрой эмоция – недоумение.

ТОТ, КТО СМОТРИТ В БЕЗДНУ

Судя по ранним материалам, изначально **Get Even** была заправским шутером. Причем с нестандартным мультиплеером а-ля **Dark Souls**, в котором случайные игроки могли приходить в ваш мир и вселяться в компьютерных противников. Однако «стрелялки» на серьезные тяжелые темы, да еще выводящие игрока на диалог, – вещь в современной игровой индустрии редкая.

Возможно, именно поэтому разработчики в конечном итоге превратили проект в симулятор ходьбы с упором на сюжет.

УБИТЬ ИЛИ ПРОЙТИ МИМО? Не суть важно – это ведь все равно не люди

С детективными элементами, паранойей и легкими нотками творений Кристофера Нолана. Это… обезоруживает. Особенно учитывая, что прежде студия занималась играми типа **Deadfall Adventures** и спинофами **Painkiller** и **NecroVisioN**.

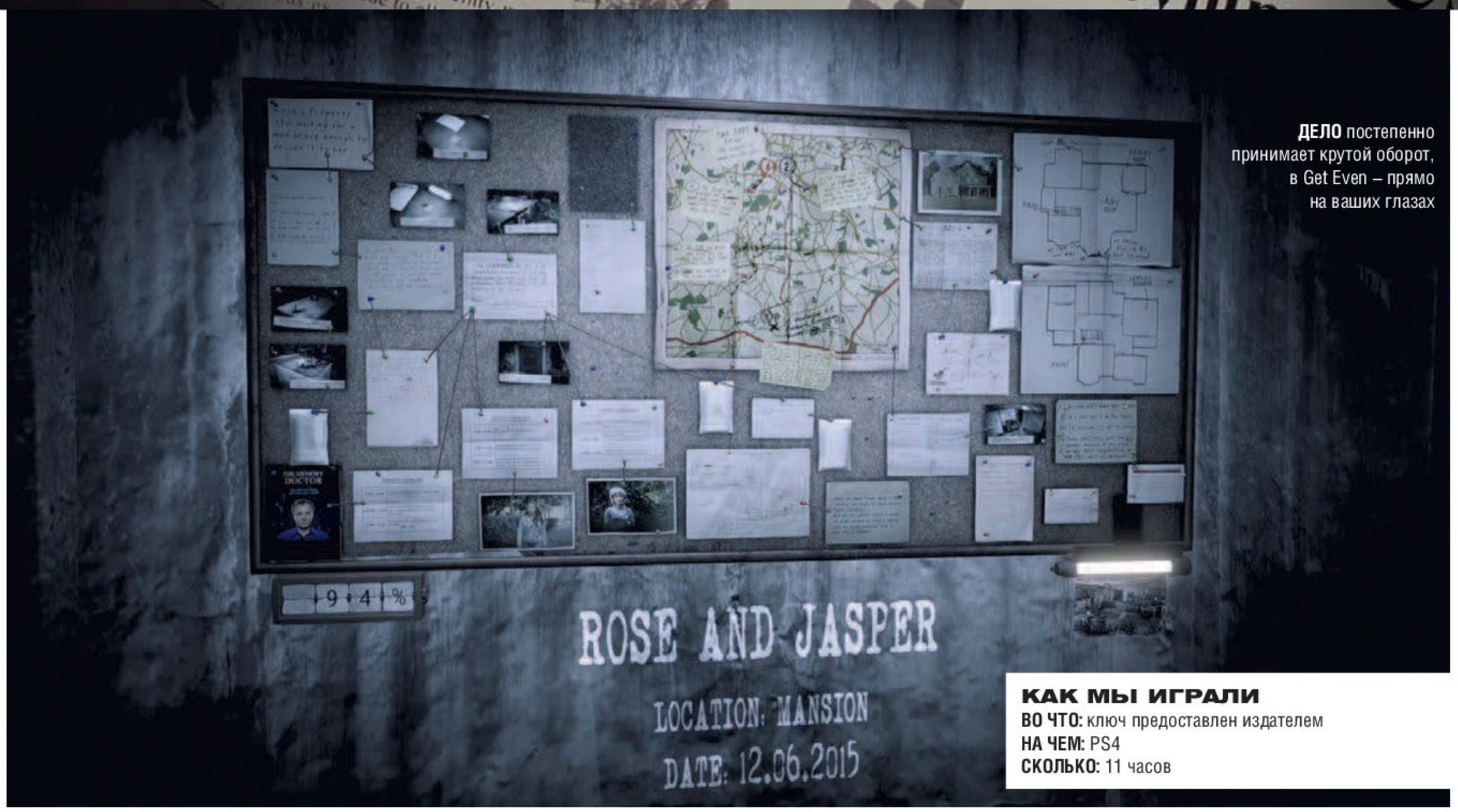
Хорошо. Симулятор ходьбы так симулятор ходьбы. Главный вопрос – хороший ли он?

Нет. Это *польский* симулятор ходьбы. Со всеми вытекающими.

В КРОЛИЧЬЕЙ НОРЕ

Игра делает все возможное, чтобы спровоцировать игрока. Чтобы тот думал, строил догадки, вглядывался в каждую мелочь – иными словами, боролся за любую крупицу информации.

Напряжение нагнетается с самых первых минут. Коул Блэк, герой с голосом человека, который каждый день на завтрак ест гальку,



ДЕЛО постепенно принимает крутой оборот, в Get Even – прямо на ваших глазах

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: ключ предоставлен издателем
НА ЧЕМ: PS4
СКОЛЬКО: 11 часов

СМС И ФОТО. Скромно, по-спартански. Ужасает лучше многих катсцен, почти без слов

прибывает в заброшенную то ли школу, то ли складской комплекс. При себе у него только пистолет и телефон, на котором всего одна инструкция: «Спаси девушку». Обезвредив охрану, он находит девушку, привязанную к стулу в грязном подвале. Но Коул не знает, что к пленнице приклеена часовая бомба. Вопреки штампам, сапер из главного героя никакой. Происходит взрыв, и...

...господин Блэк просыпается посреди запущенного сада. Перед ним заброшенное, сильно обветшалое здание. На мобильнике – приглашение войти. Коул Блэк не знает, где он, кто он и что делал раньше. Он помнит только то, что пытался спасти девушку с бомбой. Полную картину событий мы и будем восстанавливать: отправитель «приглашения» наотрез отказывается отпустить героя, пока тот не вспомнит все до мельчайших деталей.

СКАЗКА О ПОТЕРЯННОМ ВРЕМЕНИ

Собственно, 90% геймплея – как раз попытки вернуть память. Коул исследует локации, время от времени натыкается на зацепки и слушает монологи второстепенных персонажей. Все это вы видели во множестве других симуляторов ходьбы, только здесь герой ходит с пушкой в руках.

При этом, как ни странно, заниматься поиском и изучением улик действительно увлекательно. Отчасти потому, что поначалу не понимаешь, в каком значении и контексте Блэку дается та или иная информация. Какое-то время сюжет даже сохраняет интригу. Это здорово.

Записки, дневники и все остальные тексты в игре прекрасно стилизованы – как литературно, так и визуально. В кои-то веки читаешь не бесконечные электронные письма, а оформленные газетные вырезки, медкарты, справки и распечатки из чатов. Все это выглядит достоверно и усиливает иллюзию реальности происходящего.

Просто заметить важную деталь недостаточно – ее нужно просканировать суперсмартфоном, который сам определит, что это и с чем связано. Да еще и озвучит выводы для игрока. Пропустить улики легко, но игра ненавязчиво направляет в нужную сторону через интерфейс. Позднее все найденные зацепки окажутся приколотыми к доске в особой комнатке. Прямо как в голливудских детективах: связи даже отмечаются нитками. Такой улов удобно изучать, задумчиво потирая подбородок.

Иногда в информации будут пробелы, однако игра не заставит вас обыскивать каждый уголок каждой локации. Единственное, что дает сбор абсолютно всех зацепок на уровне, – новое оружие. Поверьте, оно вам не понадобится (однако об этом позже).

Некоторые из улик вызывают трехмерные проекции связанных с ними персонажей, чтобы те повторили собственные слова из прошлого. Примерно как в **Everybody's Gone to the Rapture**. Несмотря на простоту анимации (бюджет дает о себе знать), все диалоги великолепно озвучены. Учитывая, что персонажи часто общаются на повышенных тонах и в скверном расположении духа, отдадим должное старанию актеров – им веришь. Вообще, разработчики замечательно потрудились над звуком. Эмбиент

ЗАНЯТНО, ПРАВДА? Хочется знать, к чему здесь эта статуя… Игра и сама не знает

КЛИК ПО СМАРТФОНУ, и укрытие появляется из воздуха. В любом другом шутере это было бы серьезным подспорьем

и музыкальные композиции отлично работают на атмосферу игры. Благодаря им на устаревшую графику почти не обращаешь внимания.

НЕ ВЕРЬ ЕГО ЛЖИ

Львиная доля странствий Коула Блэка проходит не в психушке, где его запер неизвестный, а в воспоминаниях героя. Фокусируясь на определенных фотографиях (привет, **Life is Strange**), Блэк переносится в собственное подсознание, где пытается вспомнить, что и как с ним происходило. Именно в эти моменты Get Even вспоминает о своих корнях и бросает игрока в перестрелки. С которыми, к сожалению, все плохо.

Боевой механике явно уделили куда меньше внимания, чем всему остальному. При этом, что обидно, совсем уж гиблых ошибок игра не делает. Перестрелки просто… никакие. Безынтересные. Ноль баллистики, ноль тактики, ноль возможностей – и зубодробительная сложность. В худших традициях польских шутеров середины двухтысячных враги принципиально не промахиваются. В том числе будут стрелять и в стену, за которой вы прячетесь.

При этом игра настаивает на том, чтобы Блэк убивал как можно меньше. Серьезно: героя будут наказывать за «чрезмерную жестокость». Учитывая, насколько хорош местный стелс, происходящее временами походит на издевательство.

Совсем без фишек не обошлось. Например, почти каждую подобранную пушку можно вставить в систему «Корнерган» – она позволяет заглядывать за углы только дулом. Поначалу целиться таким образом сложно, но вполне можно привыкнуть. Правда, стимулов пользоваться хитрым гаджетом нет. Проще выйти на секунду из укрытия, чем возиться с прицелом и рисковать тылами, – угол обзора очень маленький.

Или вот еще механика: «вспоминание» разных объектов на уровне. Работает это так. Иногда вы встречаете аномалии, которые видно (по какой-то причине) только через тепловизор смартфона. Если их просканировать, предмет материализуется. Звучит занятно, правда? Чем-то подобным промышляла Элизабет в **BioShock Infinite**, и там это вносило в бои немного разнообразия. В Get Even же аномалии – это либо ящики, за которыми можно спрятаться, либо скриптовые пути, которые никак нельзя пропустить.

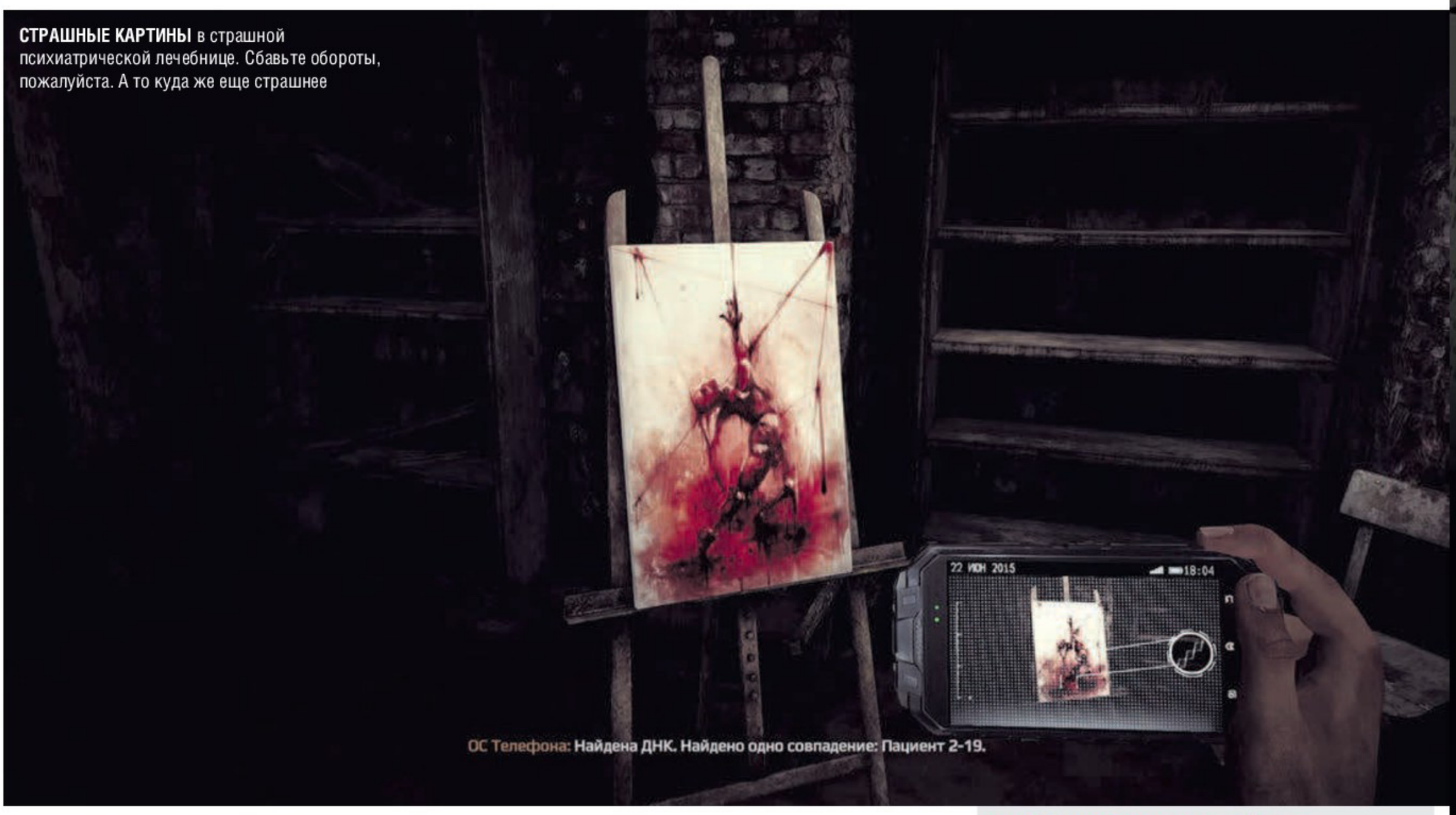
ДРАМАТУРГИЯ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

Будем честны, откровенно слабой боевой механики недостаточно, чтобы похоронить целый проект. Тем более когда вся соль в сюжете. Да и ходьба по локациям, хоть тысячу раз про нее пошути, вправду завлекает, пусть и ненадолго. Нет, реальные проблемы Get Even кроются в другом.

Крест на игре ставит тотальная неопытность студии в вопросе построения сюжета. Да, игра мастерски создает напряжение, но всю кропотливую работу над атмосферой перечеркивает то, что никаких откровений или значимых открытий не происходит.

Игра словно притворяется, будто скрывает большой-пребольшой секрет, но кульминация проходит с пшиком, а не с пушечным выстрелом. Разгадать здешнюю тайну можно задолго до концовки, к тому же чем больше игрок видит, тем лучше понимает слабость сюжета. Человек, воспитанный на хороших триллерах и научной фантастике, быстро начинает задавать вопросы, от которых все разваливается на куски.

У истории Get Even нет тематического и смыслового стержня – некой идейной



СТРАШНЫЕ КАРТИНЫ в страшной психиатрической лечебнице. Сбавьте обороты, пожалуйста. А то куда же еще страшнее

опоры, которая так важна, когда все хорошее в игре состоит из текста и картинки. Непонятно, какую именно историю нам хотели рассказать. Что аудитории предлагают из нее вынести?

Рассуждения о правосудии? Мимо. Может быть, мысли о реальности или виртуальности жизни? Солипсизм? Тоже нет. Наверное, все это было просто исследованием правдоподобных и глубоко проработанных персонажей? Увы, даже близко нет. Единственное, что можно сказать про местных героев (за исключением парочки): они мерзкие негодяи и сами виноваты в своих бедах. Отличный урок для аудитории.

■■■

Get Even ни в коем случае не плохая игра. Ею даже можно наслаждаться. Но создается впечатление, что проектом занимались неопытные и наивные люди. Бодро начав рассказывать историю, они быстро переходят к поминкам. И сюжетные повороты ради сюжетных поворотов положения не исправляют. В сущности, перед нами мастер-класс по созданию атмосферы... и отличный пример нелепейшего голливудского сюжета, который воспринимает себя слишком серьезно. Увы, интереснее говорить о Get Even, нежели играть в нее. ■

ВНИМАНИЕ, СТРАШНЕЙШИЕ СПОЙЛЕРЫ К КОНЦОВКЕ ИГРЫ!

Вы смотрели «Начало» Нолана? Разработчики тоже смотрели. Если вы в первый же момент подумали о том, что Коул мертв (что неудивительно), вы отчасти правы. По вине взрыва и собственных кривых рук он стал «овощем». Как же он тогда на своих двоих передвигался по психбольнице?

Очень просто. Все происходящее – симуляция внутри симуляции внутри симуляции (да, именно так). Коул Блэк внутри симуляции психушки погружался в симуляции собственной памяти, сидя при этом в симуляции памяти Роберта Рамзи, отца той самой взорвавшейся девушки. А в симуляции памяти Рамзи сидела его взорвавшаяся дочь, которая где-то за кадром сумела выжить после взрыва. Именно поэтому мы всю игру видим ее «галлюцинацию».

Необъяснимо, но факт: лихие поляки прямо уели голливудских сценаристов с их любовью к неожиданным поворотам сюжета. Самое лучшее в этом бардаке – объяснение Рамзи насчет симуляции лечебницы. На вопрос «Почему психлечебница?» он отвечает: «Да просто так, мне нужно было поддерживать у тебя высокий уровень адреналина, а психушка – это страшно». Эх, если бы он только знал, насколько прав... ■

ПОРАДОВАЛО:
– атмосфера в лучших традициях голливудских триллеров;
– великолепная работа со звуком;
– понимание того, как работает вера в предлагаемые обстоятельства;
– хоть и недолгое, но хорошее ощущение интриги.

ОГОРЧИЛО:
– никудышная боевка;
– примитивный стелс;
– однообразие сюжетных сцен;
– слишком много «неожиданных» поворотов.

ВЕРДИКТ
Получилось неплохо, но только для первой попытки. Как самостоятельный полновесный проект Get Even не выдерживает критики. Этот атмосферный и местами впечатляющий триллер подвела неопытность создателей.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,0
«Неплохо»

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Игра на английском языке.

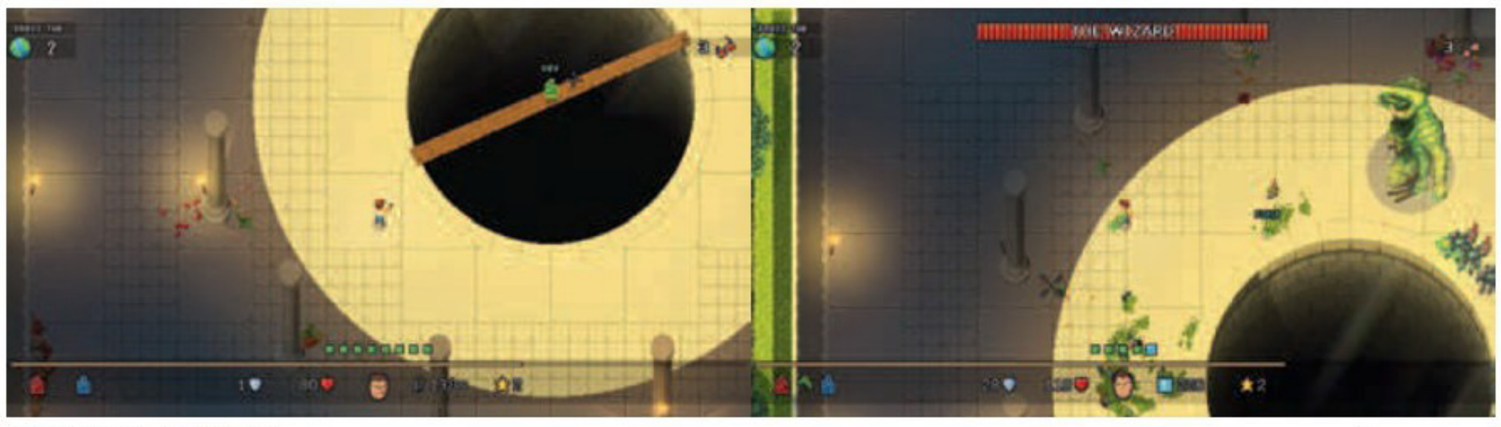
ЖАНР Shoot ‘em up **ИЗДАТЕЛЬ** Devolver Digital **РАЗРАБОТЧИК** Crackshell, Croteam **МУЛЬТИПЛЕЕР** PvP, кооператив
ПЛАТФОРМА PC **НЕОБХОДИМО** Intel Core Duo, 2 ГБ оперативки, видеокарта

SERIOUS SAM’S BOGUS DETOUR

ЭТО УЖЕ НЕСЕРЬЕЗНО

НИКИТА ВАСИЛЬЕВ

Serious Sam’s Bogus Detour – своего рода ответвление от основной серии, классический shoot ‘em up с видом сверху. С официального одобрения **Croteam**, авторов оригинала, за разработку взялись шведы из **Crackshell**, некоторым известные по пиксельному hack’n’slash **Hammerwatch**. Планета опять в опасности, враги готовы к бою, а Сэм все шутит – вроде все как всегда... Но хорошо ли это?



ОДНА ИЗ КЛЮЧ-КАРТ, которые мы так отчаянно ищем. Видимо, всё что же может пойти не так?

ПРИСТРЕЛИ ИХ!

Сюжет в игре есть, но он предельно прост и, если опустить лишние подробности, сводится к выкашиванию орд врагов на локации. Перед каждой миссией вас ждет небольшой текстовый пролог, а сам Сэм по ходу действия может отпускать короткие комментарии по делу или просто шутить.

Словом, перед нами все та же игра с привычной мифологией и уровнем насилия. Сэм, как всегда, в одиночку попадает на ту или иную локацию и при помощи самого разного оружия избавляет планету от сил зла. Помимо врагов, преградами для героя выступают двери, карточки доступа от которых вам и предстоит искать всю игру.

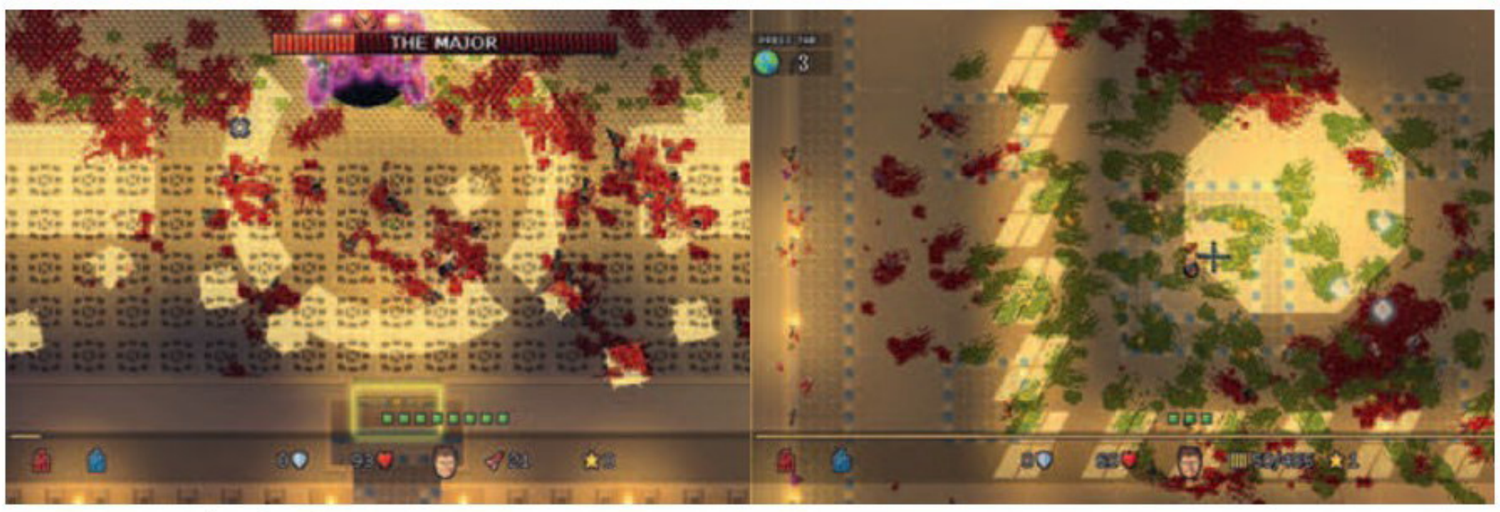
Ваши действия на локации ограничиваются поиском прохода, затем подходящей по цвету карточки, изничтожению противников, ее охраняющих, и переходом на следующий уровень. Иногда будут встречаться боссы, но, за редким исключением, много времени они у вас не отнимут.

Скудный сюжет с лихвой окупает разнообразие пушек и «плюшек». Оружия на самом деле очень много, и носить можно все и сразу. Для виртуальной мясорубки – идеал. Огнеметы, ракетницы, дробовики и автоматы к вашим услугам, берите и наслаждайтесь. Главное – следите, чтобы не кончались патроны и к битве с боссом вы не остались порожним и беспомощным.

В игре есть простенькая система прокачки: убивая врагов, вы зарабатываете опыт, а достигнув очередного уровня, получаете особые звезды, которые можно тратить на разнообразные умения. Такие же звезды можно найти на локациях, но это будет непросто – многие очень хитро запрятаны.

Предоставленные на выбор навыки начинаются со стандартных прибавок к урону от оружия и заканчиваются весьма своеобразными – вроде «Рискованного дела», увеличивающего на 25% и наносимый, и получаемый урон. Веток навыков три, «Битва», «Выживание» и «Оружие», так что настройку персонажа можно назвать вполне гибкой. Вы вольны создать танка с колоссальным количеством здоровья, но низким уроном, или безбашенного психа, выкашивающего противников целыми армиями, но умирающего от пары попаданий.

ПРОЙТИ МИМО ядовитых луж до заветной звездочки не так просто, как кажется



ПЕРЕПАЧКАННЫЙ КРОВЬЮ и слизью пол, едва живой герой и еще дымящееся дуло минигана – самая привычная картина для этой игры

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: шесть часов

щий в комплекте с игрой редактор карт, где вы сами можете создать свою локацию, расставить по ней чудищ и проверять себя на прочность. Второй – режим выживания, где необходимо выдерживать волны врагов столько, сколько сможете. Третий – мультиплеер.

КРУТЫЕ ПАРНИ НЕ СМОТРЯТ НА ВЗРЫВЫ

Что до оформления, то мы имеем дело с весьма типичным инди-проектом. Незатейливая пиксельная графика, простенький, но зажигательный саундтрек. Особых красот игра не подарит – нет в ее графическом стиле своей изюминки, не видно руки талантливого художника. И если аналогичная **Hotline Miami** могла похвастать кислотными цветами и оригинальным дизайном, то тут все кажется очень уж простым.

Некоторые враги выглядят слишком... непонятно. В основном это касается здешних клиров, которых в новом ракурсе никак не узнать, их происхождение выдают только метательные боло. Анимация или примитивная, или отсутствует, а локации порой выглядят слишком монотонно.

Хотя игру есть за что ругать, она все равно цепляет. Ведь сочетание игрового процесса с такой картинкой заставляет нас ностальгировать по древним шутерам вроде **True Lies** на **Sega Mega Drive 2**. И в том вся суть Bogus Detour – это игра, всем своим весом давящая на нашу любовь к чему-то полузабытому. Графика и геймплей от старых консолей, сеттинг Serious Sam, изменяющаяся в зависимости от количества здоровья иконка с лицом персонажа, прямо как в Doom, – эта игра найдет своего ценителя.

А если говорить о музыке, то она идеально вплетается в здешнюю бешеную динамику. Все происходит настолько быстро, что мы едва успевали делать скриншоты для статьи, ведь упустишь драгоценную секунду, и Сэм уже мертв.

■■■

Serious Sam's Bogus Detour – это почти клон Hammerwatch, просто в другом антураже. Возможно, сделай Crackshell свой проект в какой-то оригинальной экшен-вселенной, мы на него даже не обратили бы внимание. Эта игра проста по всем фронтам, но в этом же и кроется ее обаяние. ■

КТО НА НОВЕНЬКОГО?

В плане врагов Bogus Detour тоже вас не обидит. Во-первых, их много. Даже если на вас собираются напасть однотипные гнаары, будьте уверены – наползет штук тридцать таких гадов. Но надеяться, что вся опасность исходит только от забавных круглых инопланетян, конечно, не стоит. Игра сведет вас нос к носу и с уже знакомыми противниками – вопящими камикадзе, скелетами с Клира, биомеханоидами, – и с «новенькими» шипастыми черепахами и плюющимися растениями, напоминающими археспоры из серии **The Witcher**.

И, кстати, вам напомнят о тех монстрах из серии, кого вы могли подзабыть. Орки и лавовые големы из **Serious Sam Classic** встречаются не так уж и часто, но способны изрядно попортить нервы.

Впрочем, саму игру в целом нервной не назовешь. Хотя, казалось, и враги все разные, и атакует каждый как-то по-своему, и одних стоит бояться больше, других меньше, все равно все сводится к бесконечному крошеву. Стреляйте, стреляйте, стреляйте – и снова, под динамичную музыку, с красочными взрывами и морем крови из разрывающихся врагов...

И это будет достаточно скучно.

Bogus Detour – убийца времени, который слишком быстро надоедает. Да, иногда игроку подкидывают любопытные ситуации вроде лишения всех пушек и выживания с голыми руками или сбору запчастей вертолета вместо приевшегося поиска карточек, но это происходит так редко, что теряется в общем однообразии геймплея.

Единственное, где вы можете отвести душу, – схватки с боссами. Боссы есть не на всех локациях, но каждая встреча запоминается. Тут игра ненадолго становится сложной, динамичной, веселой. Вы умираете, пытаетесь снова. И чуете, что схватка не совсем честная, но ровно настолько, насколько нечестно и играючи вы расправлялись с ордой простых врагов раньше. Только вот боссы-то заканчиваются, а игра продолжается.

И если вам наскучит основная кампания, то в Bogus Detour припрятано еще несколько сюрпризов. Первый – это иду-

ПОРАДОВАЛО:
– все просто и понятно;
– любимый герой;
– крутые боссы;
– множество прикольных пушек.

ОГОРЧИЛО:
– некоторых монстров не узнать;
– надоедающий поиск карточек-ключей от дверей;
– геймплейное однообразие;
– история «для галочки»;
– визуально игра далека от идеала.

ВЕРДИКТ
Тем, кто не одержим гонкой за вылизанной графикой и инновационным геймплеем, а похождения Сэмюела Стоуна любит еще со времен The Second Encounter, эта игра подарит несколько часов задорного прохождения в полюбившейся несерьезной атмосфере про очень серьезного героя.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
6,5
«Неплохо»

ЖАНР jRPG, слэшер
ИЗДАТЕЛЬ SEGA, Deep Silver
РАЗРАБОТЧИК Media.Vision
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4, Xbox One, PS Vita

VALKYRIA REVOLUTION

ПОЛЕ ЧУДЕС В СТРАНЕ ДУРАКОВ

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

Во многих сферах индустрии развлечений нередко гениальная в своей нише идея превращается в дешевку на потребу массовой аудитории. Особенно это заметно в кинематографе. Например, в 1972 году вышел хороший напряженный триллер «Механик» с Чарльзом Бронсоном в роли немногословного киллера. Спустя почти сорок лет Голливуд выпустил посредственный ремейк с Джейсоном Стэйтемом.

Так вот, со вселенной «Валькирии» произошло ровно то же самое. Гениальное, эффектное интерактивное произведение скукожилось, деформировалось, выругалось матом, выписало из интернет-магазина узкие джинсы, отпустило бороду «дровосеком» и пошло покупать латте в уличной кофейне. Если проводить аналогию с литературой, то оригинальная **Valkyria Chronicles** напоминала произведения Э. М. Ремарка – разумеется, с поправкой на страну происхождения и кое-какие штампы, характерные исключительно для азиатов. Спин-офф же больше вызывает в памяти «50 оттенков серого».

МЫШИ ПЛАКАЛИ, КОЛОЛИСЬ...

Прежде всего – игровой процесс. Желали получить еще немного тактики? Желайте дальше, **Valkyria Revolution** – это низкого пошиба экшен-jRPG в духе портативных выпусков **Phantasy Star** от все той же **SEGA**. Бежим по карте, выполняем задания, уничтожаем пехоту противника, разбираем на части роботов, применяем спецприемы и кидаемся гранатами. Изредка натыкаемся на боссов, а еще слушаем десятки, сотни диалогов ни о чем, которые даже пропустить толком не получается: при нажатии на клавишу «Option» игра предлагает пропустить всю катсцену сразу, а не отдельную реплику. В результате либо скучаем, либо упускаем важные детали истории, которые нет-нет да и проскальзывают в безумных речах главных героев. На все эти изменения, пожалуй, можно было бы закрыть глаза, если б не несколько серьезных обстоятельств.

Во-первых, речь идет о спин-оффе к великолепной Valkyria Chronicles. И тут уже вопрос не в фанатской преданности, а в соответствии заданной планке качества. Во-вторых, Chronicles девятилетней давности до сих пор играется гораздо приятнее и глубже, чем Revolution.

Взять хотя бы боевую систему. Раньше все действия приходилось просчитывать до мелочей: куда пойти, как использовать ландшафт, каких солдат взять на операцию,

В КОМПАНИИ таких вот «героев» и предстоит провести очень много времени. Кто сказал про кондовое аниме?

ФОРМАЛЬНО система «потенциалов» никуда не делась, но на деле учитывать особенности героев просто бессмысленно

ТИПИЧНОЕ НАЧАЛО типичной миссии. Невыразительно, говорите?

ведь не все подходили для поставленной задачи. А в Revolution тактики как таковой нет, вам нужно бестолково зачистить зону, и всё. А почему? Потому что тут нет очков действия в классическом понимании этого термина. Вы можете сколь угодно долго бегать из одного конца карты в другой и не бояться наказания быстрой смертью подопечных из-за вашей безалаберности.

Единственное реальное ограничение касается боевых приемов. Персонажи могут провести атаку мечом, кинуть гранату, использовать спецудар или выпить зелье восстановления здоровья. На это и тратятся очки, которые теперь напоминают скорее линейку выносливости из Souls-подобных экшенов, а не продуманную до мелочей тактическую систему. Даже на перекат в сторону очки действия не нужны.

В итоге игра превращается в банальный слэшер с элементами jRPG. К тому же совершенно не зрелищный. Просто игра. Для PlayStation Vita. Одна штука.

«НУ ЗАЧЕМ, ЗАЧЕМ ТЫ ТУДА ПОЛЕЗ, ТЕБЕ ЧТО – ДЕЛАТЬ НЕЧЕГО?»

И по меркам портативной платформы от **Sony** Valkyria Revolution смотрится действительно нормально. В конце концов, есть же любители портативных Phantasy Star. Однако игра присутствует еще в библиотеке PlayStation 4, и выносить оценку без учета этого фактора было бы невозможно. И как раз в сфере больших консолей Revolution не выдерживает совершенно никакой критики.

Хороший ли это слэшер? Нисколько. Невозможно восторженно описать механику игры, если она сводится к нажатию двух кнопок, одна из которых – меню выбора действий. Отличная ли это jRPG? Опять промах. Даже худшая часть цикла **Tales of...** даст сто очков вперед новой «Валькирии». Там хотя бы прокачка хоть на что-то влияет, а в Valkyria Revolution она исключительно для галочки.

Может, в игре есть запоминающиеся персонажи? И здесь промашка. Партия изначально прописана, но ее герои совершенно не запоминаются. Парадокс: в Valkyria Chronicles ключевых действующих лиц было всего ничего, а иллюзию войны создавала массовка. Однако она оседала в памяти гораздо лучше, чем зоопарк из Revolution. Почему? Да черт его знает. Просто запоминалась.

Таким образом, самое мягкое описание, которого достойна Valkyria Revolution, – «дешевка». Во всем. И речь не идет о технологической стороне. Понятно, что наличие версии для PS Vita сильно бьет по графике, а современная SEGA не станет создавать параллельно две разные игры, – помните, как это в свое время было с **Ni No Kuni** для PlayStation 3 и Nintendo DS? Дело исключительно в созерцательном аспекте.

Valkyria Chronicles была несколько анимешной, но все-таки серьезной историей. Там солдаты стреляли из настоящих винтовок, гибли на поле битвы, и конфликт в игре был реальным. А в Revolution герои не только выглядят по-анимешному – они разговаривают как в дешевой японской мультипликации и месят врагов в кашу при помощи длинных мечей. Нет, даже не так: при помощи *дли-и-инных* мечей. Из-за этого игра выглядит донельзя пошло.

Справедливости ради, у Valkyria Revolution есть и положительная сторона. Некоторые сюжетные моменты вправду впечатляют. Наблюдать за тем, как кучка героев пытается пошатнуть мировой порядок ради собственных амбиций, бывает крайне занимательно – обстановка действительно меняется, иногда весьма неожиданным образом.

К тому же повествование подается через рассказ женщины-историка, которая пытается поточнее передать слушателю реальную картину событий. Чем не повод задуматься о том, что летописи – это разменная монета, которую каждый правитель использует в своих нуждах? Мысль не нова, но она хоть немного скрашивает уныние происходящего на экране.

■■■

Valkyria Revolution – худшее, что могло случиться с прославленной тактической линейкой от SEGA. Нам сложно вспомнить, когда в последний раз выходила настолько дешевая и несуразно слепленная поделка, где плохо буквально всё: механика, боевая система, графика, сюжет... Советовать новую «Валькирию» можно (разве что) обладателям PlayStation Vita – и то исключительно из-за отсутствия громких релизов для этой платформы. ■

ПОРАДОВАЛО:
– отдельные моменты сюжета.

ОГОРЧИЛО:
– ужасная графика;
– постоянные загрузки;
– плохая боевая система;
– отвратительные персонажи;
– смена жанра.

ВЕРДИКТ
Игра, которую не следовало выпускать на свет или, по крайней мере, распространять на Западе. Если за задержку Yakuza просто обидно, то «Валькирия» – худшее, что смастрячила SEGA за долгое-долгое время.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
4,5
«Слабо»

DARKEST DUNGEON: THE CRIMSON COURT

СТРАДАНИЯ И КАК ИХ ПРЕВОЗМОЧЬ

АРТУР МАСС

На момент написания этой статьи оригинальную **Darkest Dungeon** смогли пройти всего 1,8% всех игроков (по статистике достижений Steam), а ведь она вышла уже полтора года назад! Не в последнюю очередь на это повлияли финальные этапы игры – подготовка к ним оказалась слишком долгой и однообразной для многих игроков. Дополнение **The Crimson Court**, по заявлениям разработчиков, призвано разнообразить ваш путь к тому самому Темнейшему Подземелью, а также несколько облегчить порой мучительную прокачку для подготовки к финальным четырем квестам. Получилось ли?

КРОВЬ – ЭТО ЖИЗНЬ

Ключевая механика дополнения – так называемое «багряное проклятие». Зараженные им персонажи начинают буквально умирать от жажды чужой крови. К счастью, они не мутируют в отвратительных полукомаров (хотя мы и в этот вариант сыграли бы), к несчастью – это состояние смертельно опасно и избавиться от него стандартными игровыми средствами нельзя.

Получить «багряное проклятие» проще всего от новых врагов – кровососов. Игра будет просчитывать вероятность заражения и сопротивления болезни после каждой атаки на противника данного класса. Уже проклятый персонаж тоже может заразить здорового героя – например, если потеряет рядом с ним контроль во время прохождения подземелья, – и совершенно неважно, случилось это из-за проклятия или из-за обычного стресса.

Думаете, от этой напасти реально скрыться вне подземелий? Еще чего! Персонаж может подхватить «багряное проклятие», если просто отдыхает в одном месте с больным товарищем (даже в соседних слотах в таверне или исповедальне).

При этом симптомы проявляются мгновенно. Сначала наступает **стадия пассивности**. У героя снижается устойчивость к болезням и кровотечению, слабеет урон, зато увеличивается скорость. Уже на этой стадии можно напоить его кровью – тогда он получит ощутимый бонус к уклонению и скорости за каждую порцию. Но никаких сверхмощных эффектов ждать не стоит.

Пассивность со временем переходит в **стадию жажды**. Персонаж начинает активно требовать крови и тем самым повышает уровень стресса как у себя, так и у всех вокруг. В этом состоянии зараженный герой не только испытывает еще худшие отрицательные эффекты, но и начинает иногда терять контроль над собой. Тогда он нарушает строй и бежит к врагам, а заодно пытается укусить сопартийцев.

Впрочем, если персонажа на стадии жажды напоить чужой кровушкой, он переходит в **стадию кровавой ярости** и получает мощнейшую прибавку к характеристикам. Да, он слегка трогается умом, все еще нервирует окружающих и нарушает строй в попытках укусить врагов, зато за скромные 30 единиц стресса герой получает +25% к урону, бонусы к точности, сопро-

ЗДЕСЬ ПРИГОДЯТСЯ
пластинки от комаров.
Бронепластинки

ЗА СУНДУК придется побороться

тивлениям, скорости и уклонению, причем стресс повышается только при первом употреблении крови, а бонусные эффекты суммируются от каждой новой порции.

Однажды наша арбалетчица в стадии жажды выпила из инвентаря 11 баночек крови. После этого она игриво и нежно раздавала врагам критический урон в размере 115–170 единиц за выстрел (без учета других бонусов). Двух-трех таких выстрелов обычно хватает, чтобы убить почти любого босса в Darkest Dungeon. Поэтому кровавая ярость – идеальный инструмент для быстрой победы над сильными врагами. Главное – удачно рассчитать момент. Если персонаж уже в стадии жажды, а на мини-карте виден особо мощный гад, срочно кормите голодного героя несколькими порциями крови и крушите все на своем пути. А после десятка раундов кровавого угара герой вернется в стадию пассивности.

Наконец, если зараженный долго не пьет кровь, он впадает в **стадию угасания** и начинает стремительно умирать. Такой герой все активнее и агрессивнее атакует союзников, а отрицательные эффекты от проклятия делают его почти бесполезным в бою. Более того, с каждым следующим раундом воздержания у персонажа повышается шанс мгновенной смерти, как от сердечного приступа. В среднем на это уходит около полусотни раундов. В городе от такого исхода тоже не спастись: если в ваших запасах не останется крови, герой умрет. Если же он успеет присосаться к заветной баночке, то вернется на стадию пассивности.

Поначалу кажется, что от «багряного проклятия» больше проблем, чем пользы,

потому что нам не дают подробной информации о том, как именно действует эта механика. Да что там, в игре вообще катастрофически мало пояснений. Но если контролировать популяцию зараженных карантинами и грамотно распределять ресурсы – проклятие можно обратить в потрясающе эффективный инструмент. К тому же кровавая ярость увеличивает и способности лекарей к исцелению, то есть с этой болезнью почти любой персонаж может работать эффективнее (кроме, возможно, антиквара). Только не забывайте вовремя пополнять запасы крови.

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ КРОВОСОСЫ И КАК ИХ УБИТЬ

Новые враги тоже неразрывно связаны с кровью. Они любят ее так сильно, как могут любить кровь только персонажи Говарда Лавкрафта. Нигде в игре вы не найдете упоминания вампиризма – здесь их называют не иначе как кровососами. Это гротескные помеси людей, клещей, комаров и других насекомых, что пьют человеческую кровь. Новые оппоненты не только заражают героев «багряным проклятием», но и отличаются скоростью и силой на уровне обитателей Темнейшего Подземелья. Кроме того, они приносят в игру эффект «ужас», который работает как кровотечение или отравление, только страдает от него шкала стресса, а не здоровья. И, в отличие от более материальных эффектов, «ужас» нельзя снять способностями героев. Так что в поход на кровососов лучше отправлять героев с самой крепкой психикой, хотя и им придется несладко.

Если по-настоящему хардкорным игрокам и этого недостаточно, то у кровососов найдется еще один сюрприз – статус «инфестации». С каждой игровой неделей они все плотнее оккупируют местные локации, и в какой-то момент заражение начинается даже там, где кровососов изначально не было. Эти сатанинские отродья создадут вам прорву проблем, зато чем их больше – тем больше бесценной крови вы получите, ведь этот ресурс проще всего добыть именно из их бездыханных тел. Кроме того, мобильность кровососов в бою станет неприятным сюрпризом для тех, кто сунется в Темнейшее Подземелье неподготовленным. Теперь вам придется адаптировать составы команд так, чтобы распределять урон по всем четырем позициям, и сделать это придется на гораздо более ранних этапах игры.

Новые боссы тоже «порадуют» игроков. Они используют уникальные механики боя и отличаются абсолютно несправедливыми параметрами, так что даже ветеранам серии придется попотеть. Забудьте о драках с боссами типа Вульфа и Шрикера. «Алый Двор» протащит вас через изнурительные сражения в бесконечных лабиринтах... только чтобы устроить встречу с невыносимо мерзкими оппонентами на финальных этапах. Отдельно хочется отметить Фанатика. Этот подлец может найти ваш отряд случайным образом, если в нем прокляты хотя бы два персонажа. И если он на вас наткнется, проблем не избежать: Фанатик способен с легкостью истребить

СЕРЫЙ И КРАСНЫЙ – основные цвета в The Crimson Court

полностью прокачанную партию с идеальной экипировкой.

Другие боссы тоже не малина. Один может бросить вашего героя в аналог «котла ведьмы» из основной игры, и в подарок несчастный получит больше 30 очков урона за ход и катастрофический прирост стресса. Другой забросает ваш отряд минами, которые намертво приклеиваются к персонажу и взрываются через три раунда. Третий может неожиданно принять стойку парирования и больно наказывать вас за каждую попытку атаковать его, включая атаки по площади. Четвертый будет постоянно наносить персонажам урон со всеми тремя ослабляющими эффектами сразу (ужас, кровотечение и отравление). А пятый нежно, мгновенно и гарантированно заразит вашего героя «багряным проклятием».

Расписывать подробно всех боссов – дело долгое и ненужное, да и зачем портить вам радость открытий. Но даже этих нескольких примеров должно хватить, чтобы вы осознали, сколько проблем свалится на ваши головы в финальных подземельях The Crimson Court.

БЕЙ СЕБЯ, ЧТОБЫ ДРУГИЕ БОЯЛИСЬ

Про ваш отряд разработчики тоже не забыли – теперь у вас есть еще один герой. Это эффективный боец авангарда, который превосходно впишется в команду, готовую побеждать и истекать кровью одновременно. Его назвали флагеллантом, по аналогии с одноименным средневековым движением религиозных фанатиков. Имя в полной мере отражает суть, ведь основная механика нового класса – самобичевание. На сей момент это единственный персонаж в игре, способный самостоятельно вырвать себя из оков смерти. Еще он способен лечиться на процент от собственного максимального здоровья, а если его жизнь падает до последней трети – получает чудовищные бонусы ко всем характеристикам. Часть его наиболее зловещих способностей также заработает лишь после того, как он наполовину приблизится к смерти.

Флагеллант отлично подойдет к любому отряду, но в сочетании с оккультистом, собаководом и выродком он становится невероятно могучим бойцом. Смотрите сами: танк, лечит стресс союзников, перевешивает с них на себя любые негативные эффекты и метки, наносит врагам чудовищный урон с помощью спецспособностей, еще и воскрешаться умеет.

Уже хотите его в свой отряд? Не спешите, минусы у него тоже есть: в городе он может заниматься только самобичеванием (странно, правда?), да и в целом умирать будет чуть ли не чаще всех остальных членов отряда, вместе взятых, – спасибо ключевой механике героя, целиком завязанной на страданиях. Прокачать флагелланта до шестого уровня – одна из самых слож-

ВРЯД ЛИ ВЫ БУДЕТЕ
вспоминать Darkest Dungeon с теплой ностальгией

ных задач в игре. Тем не менее, несмотря на все эти недостатки, он пригодится вам почти в любом отряде.

ЛАБИРИНТЫ УЖАСА И СТРАДАНИЙ

Новая локация «Внутренний Двор» – это огромные лабиринты до шести-семи десятков комнат, в которых полно уникальных объектов и полезного скарба. А еще в них обитают целые полчища кровососов, которые превратят исследование в ворох болезненных мучений. Нас явно ждут здесь с распростертыми объятиями: здесь не работает факел (уникальный запрет на освещение!), и дрова для костра тоже не позволят взять. Поначалу мы были слегка шокированы, что уровни такой сложности нужно проходить без света (напомним, кровососы по силе сравнимы с обитателями финального подземелья). Но по мере прохождения выяснили, что необходимые для выживания предметы можно получить, совмещая вещи из инвентаря с объектами на уровнях.

И опять The Crimson Court готовит нам пакость! В отличие от основной игры, во «Внутреннем Дворе» эти самые объекты можно сочетать с несколькими предметами поддержки. Применишь неправильный – и в лучшем случае потеряешь пару ячеек стресса. В худшем нарвешься на дополнительный бой с тремя-четырьмя элитными противниками. Ловушки вообще вызывают много теплых эмоций: из них теперь выскакивает по четыре гада сразу. Радует только, что, отступив или даже потеряв всю партию в подземелье, мы сохраним прогресс его исследования и сможем вернуться к нему попозже.

Надо сказать, что и попасть во «Внутренний Двор» проблематично: доступ в него открыт далеко не всегда, а чтобы получить «приглашение», нужно грохнуть особого монстра. Сделать это требуется всего за несколько раундов, иначе сбежит, гад. А на глаза он нам попадается, только когда уровень «инфестации» начинает зашкаливать. Просто убить его – недостаточно, выбитое «приглашение» нужно дотащить до конца текущего квеста.

Если и этого вам мало, то во «Внутреннем Дворе» вы найдете закрытые ворота в стиле **DOOM**: чтобы их открыть, нужно найти цветные ключи, которые могут быть спрятаны... да где угодно. От этого исследовать локацию временами становится

до крайности неприятно. Здесь очень редко можно проиграть весело. У вас уйдет около двух-трех часов, чтобы полностью пройти даже первый серьезный этаж, и вы совершенно точно не будете вспоминать об этом времени с любовью.

СИЯЮЩЕЕ ВО ТЬМЕ ЗОЛОТО

Выход The Crimson Court подарил нам два новых типа предметов. Один из них – новые оранжевые предметы обмундирования, которые пригодятся при работе с «багряным проклятием» и дают приятные бонусы для ваших зараженных: уменьшенный стресс, увеличенный урон и множество других радостных эффектов для овампирившихся персонажей.

Вторая категория предметов – это наборы уникальных личных «золотых» вещей. В них можно найти небольшой текст об истории ваших персонажей. А еще, в отличие от своих красных «древних» и оранжевых «редких» собратьев, у них почти нет слабых сторон. Как правило, их можно снять с трупов боссов «Алого Двора» или найти в сундуках за ними. Новые предметы омерзительно мощны по сравнению с вещами из оригинальной игры. Они не просто кардинально изменяют индивидуальные способности героев. Они поднимают их характеристики на совершенно смехотворную высоту! Например, +15% к урону в ближнем бою для мародера. Каждому герою разработчики выделили по две «именные» вещи, да еще добавили невероятно мощные предметы за победу над боссами – по свойствам они похожи на вещи, что падают со Шрикера или Вульфа, но без обидных минусов по стрессу.

Также в славном городе Гамлет появился раздел «Районы», постройки в котором навечно усиливают всех героев или дают полезный эффект до конца игры. Одна бесплатно поставляет еду, другая навсегда увеличивает скорость и критический урон сразу трем классам персонажей – в общем, пользы от них предостаточно.

Но возведение и одного из таких зданий отнимет у вас совершенно неприличное количество регалий и золота, и для каждого нужно еще и чертеж найти. А падают они только из боссов, причем не младше третьего уровня. Чем выше уровень сложности, тем глубже вам стоит задуматься над развитием инфраструктуры Гамлета – так, при «кровавой луне» этим стоит заняться обязательно, здесь оптимизация параметров героев становится критическим фактором, отделяющим победу от поражения.

■■■

The Crimson Court – замечательное дополнение, которое вносит разнообразие в основной контент Darkest Dungeon и уже с первых стадий добавляет в прохождение множество новых элементов. И, разумеется, страданий. ■

СПАСИБО КОННОРАМ ЗА ЭТО!

20 ЛЕТ КОНЦУ СВЕТА, КОТОРЫЙ ТАК И НЕ НАСТУПИЛ

ПАВЕЛ ИЛЬИН

29 августа 1997 года осталось в памяти человечества заурядным днем. Индия борется с муссонами, Югославия готовится к новой войне, а принцесса Диана отправляется в последнее путешествие. Россия в тот день печатала первые рубли «без ноликов», а вечером собиралась вокруг японских телевизоров и пересматривала американские боевики. Обычный рабочий вторник. Незаметно для себя мы двадцать лет назад оказались в лучшем будущем, в котором Судный день не наступил.

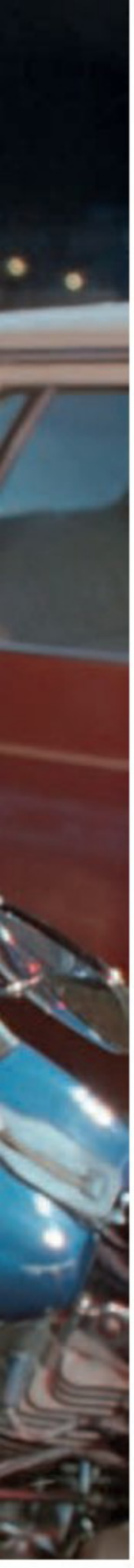
I AM BACK

24 августа, практически ровно через 20 лет после ключевой для вселенной «Терминатора» даты, на экраны выходит 3D-версия культового фильма. Кому, как не самому Джеймсу Кэмерону, делать ремастер знаменитого «Судного дня». Бум 3D-формата во многом его заслуга, режиссер потратил годы на создание такого 3D, от которого у людей челюсти дружно выпадали в пол. В этом и был секрет «Аватара», собравшего баснословную кассу, – он был локомотивом революции, ради него меняли оборудование в кинотеатрах и под его влиянием многие решились делать свои проекты в 3D. И ведь никто лучше не сделал!

Конечно, над ремастером культового фильма работали и другие профессионалы – продюсерская компания Джеймса Кэмерона Lightstorm, DMG Entertainment и STUDIOCANAL. Едва ли есть кто-то опытнее, эти же люди трудятся над вторым «Аватаром». В третье измерение картину перенесла студия StereoD, работавшая над «Звездными войнами» и вторыми «Мстителями». Удалось привлечь и старую команду. Калибровкой для 3D-версии занимался Скип, колорист «Судного дня», который и в преклонном возрасте еще «удивительно чувствует цвета», – так о нем высказывался Кэмерон. Он неоднократно признавался: если бы мог, то снял бы «Терминатора» в 3D с самого начала, но лишь в наше время фильм может стать доступным для массового зрителя. Кинорежиссер продолжает работать над новыми методами съемки и улучшать уже существующие. По мнению Кэмерона, в будущем просмотр 3D-фильма станет возможен и без очков, но пока студии развивают формат 4K, второго «Терминатора» в это разрешение переводили прямо с пленки.

ИЗ АТТРАКЦИОНА В КИНОТЕАТРЫ

«Терминатор» в 3D – отличная идея на все времена. В трех парках развлечений Universal Studios



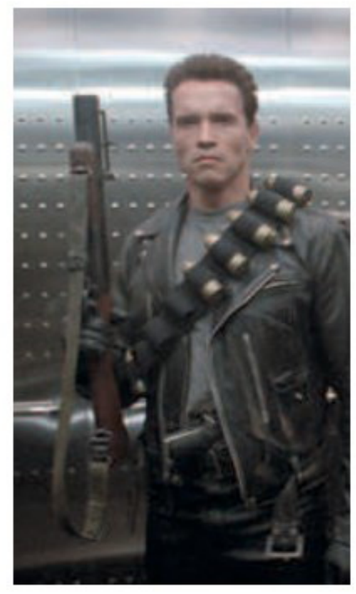
НА ПРОМОКАДРАХ
старый фильм выглядит еще современнее

(в Нью-Йорке, Флориде и Голливуде) с 1999 по 2012 год работал аттракцион «Терминатор 2 3-D: Битва сквозь время». Заплатив за билет, посетители парка оказывались в тесном футуристическом помещении со множеством экранов. Мониторы демонстрировали новейшие разработки Cyberdyne Systems, показывали скетчи про охранные системы корпорации и проигрывали музыкальные темы оригинального фильма. В следующей комнате показывали уже полноценный проморолик о компании и ее передовых разработках. Интересно, что этот фрагмент шоу специально пересняли в 2015 году, уже после закрытия аттракционов. К этому времени футуристические технологии из старой презентации успели стать реальностью.

В последней комнате находились модели терминаторов в полный рост. Фигуры в 2,5 метра ростом были вписаны в сюжет вселенной специально для аттракциона. Модель T-70 разработана Cyberdyne Systems еще до запуска «Скайнет». По конструкции они напоминают грубые копии T-800: массивные конечности, крепкий корпус и встроенный миниган (похожий на тот, что засветился в фильме). Для демонстрации этого чуда техники голос диктора и просил надеть очки, после чего начиналось представление. По сюжету короткометражки Сара и Джон прерывают презентацию новинок вооружения и сражаются с новым T-1000. Из портала времени появляется T-800 верхом на верном «Харлее» и… переносит молодого Джона в будущее. Преследуемые охотниками, герои добираются до главного сервера «Скайнет», который охраняют терминаторы модели T-1000000, принявшие форму огромных жидкометаллических пауков. T-800 жертвует собой, чтобы взорвать бункер. На этом моменте кресла в зале кренятся в сторону, а на экране Сара Коннор вспоминает добрым словом «хорошего» робота.

ИСТОРИЯ, КОТОРУЮ ВЫ ЗНАЕТЕ

Второй «Терминатор» – истинный символ эпохи VHS. Роботы, путешествия во времени и грядущий конец света появлялись в кинофантастике и раньше, но именно работа Джеймса Кэмерона выдержала долгое испытание временем. Фильм наследовал не столько первой части, сколько самой эпохе. «Судный день» – это страх перед всесильными компьютерами, завоевавшими офисы и посягнувшими на наши дома. Это призрак холодной войны, тень Карибского кризиса, истерия по подземным убежищам. Это видение нового мира, в котором человек стал глупее собственных творений, лишь дополнением к титану и кремнию.



Изучая металлическую руку, оставшуюся от первого терминатора, физик Майлз Дайсон создает революционный микрочип в 1995 году. Устройства на его основе могут выполнять сложные задачи без участия людей, заменять живых пилотов и операторов. На основе

Т-1000 В ОБЛИКЕ ПОЛИЦЕЙСКОГО – часть замысла режиссера

НА СЛУЧАЙ ГОРЯЧЕЙ ВОЙНЫ

ВЪЕЗД В ТОТ САМЫЙ бункер со «Скайнет». База работает в спящем режиме

В годы противостояния США и СССР базе в горе Шайенн отводилась ведущая роль. С 1967 года здесь располагались мощности NORAD (Центр объединенного командования воздушно-космической обороны Северной Америки). На мониторах комплекса отслеживались запуски ракет и спутников, отображались перемещения президента и других высших чиновников. Во время войны в бункере расположился бы штаб оперативного командования. В середине нулевых базу частично законсервировали и используют только для обучения персонала, функции командного центра переданы авиабазе «Петерсон». Несмотря на это, гора Шайенн неизменно появляется в американской фантастике в качестве мозгового центра военных операций. В помещениях бункера снимали долгоиграющий сериал «Звездные врата», а в «Иерихоне», после серии террористических атак, вокруг Шайенна собирается новое государство.

новой технологии в Cyberdyne Systems разрабатывают систему национальной обороны «Скайнет», и 4 августа 1997 года она получает допуск к «красной кнопке». Ученые понимают, что их создание обладает разумом, и в страхе пытаются отключить искусственный интеллект, но уже поздно. «Скайнет» классифицирует людей как угрозу и уже 29 августа запускает в сторону России ядерные ракеты. Ответный удар не заставляет долго ждать, и за один день население Земли сокращается вдвое. Серверы самой «Скайнет» война не затронет, они переживут ядерное лето в бункере под горой Шайенн.

КАКИМ БЫ СТАЛ СУДНЫЙ ДЕНЬ

Если верить кошмарам Сары Коннор, в катастрофе погибает три миллиарда человек. Эта цифра не слишком хорошо согласуется с реально возможными сценариями (что можно списать на крайне неуравновешенное состояние героини в лечебнице). Во-первых, ответный удар СССР был бы направлен на важнейшие военные объекты США, вблизи которых не проживает много людей. Во-вторых, даже при падении бомбы вблизи крупного города примерно половина его населения получает шанс выжить. В пятикилометровом радиусе от взрыва шанс выжить увеличивается еще в 2,5 раза. Оуэн Тун, Алан Робок и Ричард Турко в статье для Американского института физики за 2008 год рассматривают несколько сценариев, от локальной войны Индии и Пакистана до противостояния сверхдержав, и сходятся в одном: по-настоящему страшные потери понесет только Китай. Массированная атака в 2000 боеголовок, по расчетам ученых, приведет к смерти 42 миллионов россиян (в США – процентов на двадцать больше), тогда как в Китае после взрывов той же мощности погибнет целых 119 миллионов.

Но легче от такой новости не становится. Изменения климата, радиация и разрушенная инфраструктура приведут к большим потерям. В Подмосковье запасов еды и топлива хватит на две недели, города Калифорнии смогут выживать до двух месяцев. Человеку для выживания придется убивать себе подобных. После ядерных взрывов начнется новый ледниковый период, и все население земного шара сократится до нескольких миллионов. В случае сценария из «Терминатора» – сотен тысяч, ведь беспилотники «Скайнет» будут уничтожать беззащитных выживших. Успокаивает только одно – фильм Кэмерон снимал в эпоху самых больших ядерных арсеналов: из 70 тысяч боеголовок в 1991 году во всем мире сегодня осталось меньше половины.

СВОБОДА ПРОТИВ СТАБИЛЬНОСТИ

Ядерная война в сценарии дилогии следовала законам драмы, а не физики, но Джеймс Кэмерон превратил недостаток в достоинство. Через весь фильм красной нитью проходит идея: какие бы преграды судьба ни ставила перед свободной волей, все они падут. Герои «Терминатора» контркультурны, десятилетний Джон взламывает банкоматы, Сара с переменным успехом воюет с психиатрами – два изгоя общества, которые должны его спасти. Их противники облечены властью,

носят форму, значки и бейджики. Два терминатора тоже укладываются в эту схему: жидкокристаллический Т-1000 сильнее и быстрее устаревших моделей и большую часть фильма принимает облик полицейского, тогда как герой Арнольда Шварценеггера притворяется байкером.

Ученые, военные и полицейские, встречающиеся на пути спасителей, пожертвовали свободой ради чувства безопасности. Отдав право управлять своей жизнью искусственному интеллекту, они и сами перестали быть людьми в полной мере. Гениальный инженер Cyberdyne Systems Майлз Дайсон, увлекшись разработкой микрочипов, забывает о своей жене и любимых детях. И наоборот, кибернетический организм Т-800 успевает подружиться с Джоном Коннором и в какой-то мере заменить ему отца.

Даже сражаясь на правой стороне, нельзя остаться невинным. Пока терминатор из будущего учился улыбаться, Сара Коннор все больше и больше становилась похожей на машину уничтожения. Между событиями двух фильмов проходит десять лет, и превращение обычной девушки в армию из одного человека осталось за кадром. Джон груб и плохо воспитан, но, только познакомившись с металлическим защитником, просит его не убивать людей. Сара же готова лично устранить всех инженеров Cyberdyne Systems, только бы ее сыну не угрожала опасность. Будущее человечества для нее имеет второстепенное значение. Постепенно Сара сама превращается в своеобразного «терминатора», машину с внешностью человека. Кульминацией становится сцена, где она выслеживает инженера со снайперской винтовкой, красный прицел которой так напоминает холодный взгляд металлического убийцы. Джон потому и оказывается спасителем, что способен не только удержать мать подальше от роковой черты, но и сделать робота почти человеком.

СПАСИБО ВАМ!

Интересно, войдут ли в «Судный день в 3D» фрагменты из расширенной версии. Знаменитый эпизод, в котором Джон учит Т-800 улыбаться, в театральную версию не входил и попал в мемы с DVD-версий. От «правильной» концовки, в которой Судный день не наступил и сын Сары стал сенатором, мы бы тоже не отказались.

Черт, да в этой концовке весь смысл! Джон и Сара, рискуя своими жизнями, боролись за будущее всего человечества – и победили. Окончательно и бесповоротно. Мы видели их борьбу – как внешнюю, так и внутреннюю, самоотдачу, то спокойствие, с которым они платили необходимую для спасения человечества цену. И во вселенной «Терминатора», как и в нашей, 29 августа осталось просто вторником, а три миллиарда жизней не прерывались в один день. Так что спасибо Коннорам за это! А Кэмерону – за потрясающий боевик, который все такой же потрясающий и актуальный. Даже спустя четверть века.

НЕ ПЛАЧЬТЕ!
Я еще обязательно вернусь в сиквелах. Вот тогда и нареветесь вдоволь!

■ ■ ■

Второй «Терминатор» в кинотеатрах – это подарок судьбы. В девяностых мы видели этот культовый фильм в видеосалонах, в ужасном разрешении, с гнусавым переводом, частенько даже с вырезанными сценами, и продолжали пересматривать его. Почти все герои кассет восьмидесятых забыты, но Железного Арни знают даже дети. В фильме Кэмерона было прекрасно все – актеры, диалоги, постановка боев и погонь, а спецэффекты смотрятся отлично и сейчас. Пропустить его появление на большом экране – преступление. Не пожалейте времени, хватайте за шкирку ваших близких и идите в кинотеатр, другого шанса увидеть классику на большом экране может и не случиться. ■

ШВАРЦЕНЕГГЕРУ – СЕМЬДЕСЯТ!

ПОДНИМАЕМ БОКАЛ ЗА ЖЕЛЕЗНОГО АРНИ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Течение времени – как вагон метро. Трудно оценить свое местоположение, пока не прибудешь на станцию. Вот вам парочка таких станций. Отцы семейств, помните, как выпрашивали у одноклассников «на посмотреть» видеокассету с кривой надписью «Киборг-убийца» сбоку и гнусавым переводом внутри? Так вот, первый «Терминатор» вышел в 1984 году, тридцать три года назад. Успешные бизнес-леди, а вы помните, как мечтали выйти замуж за Конана или хотя бы посидеть на его могучем бицепсе? 30 июля этому Конану, он же Арнольд Шварценеггер, исполнилось семьдесят лет!

В ЕГО ЧЕСТЬ
назвали язык программирования, эффект замены живых актеров виртуальными и жужелицу Agra schwarzeneggeri. Уже это говорит, что все было не зря!

Актер, культурист и просто губернатор Калифорнии – давайте же подберем несколько тостов за его здоровье.

ТОСТ ПЕРВЫЙ. КАЧАЙ ЖЕЛЕЗО!

У австрийского паренька Арнольда, родившегося в бедной семье бывшего гауптфельдфебеля (воинский чин), было не слишком счастливое детство. Одним из самых ярких моментов Арни называл покупку холодильника, а регулярно есть мясо он начал только в армии. Но мальчик все же нашел способ стать богатым и знаменитым, решив выделиться физической формой. Сначала юный Шварценеггер увлекся футболом, затем переключился на силовые тренировки.

В 1961 году на венском чемпионате по тяжелой атлетике к легендарному Юрию Власову подвели тощего долговязого Арнольда. Власов через переводчика выдал ему свою обычную мотивирующую речь: что надо трудиться, и все получится, что истинная сила мужчины в упорстве. Эта встреча оказалась для Шварценеггера судьбоносной. Он последовал совету и уже в 1967 году выиграл титул «Мистер Вселенная», а через несколько лет стал «Мистером Олимпия».

Советский тяжелоатлет дал начинающему спортсмену стимул для будущих свершений. Позже Шварценеггер в некотором смысле вернул долг: его документально-

В ДЕТСТВЕ
будущий губернатор не слишком походил на Конана-варвара

игровой фильм «Качая железо» стал учебником культуризма для подростков Советского Союза. Тогда в стране еще не было этого вида спорта, да и фильм по телевизору не показывали. Бодибилдинг постепенно стал популярным в СССР благодаря видеомагнитофонам. А со временем всесильный «Самиздат» дотащил до подпольных культуристов и кое-как переведенную книгу «Pumping iron», по мотивам которой и снимался фильм.

ТОСТ ВТОРОЙ. I'LL BE BACK!

Дебют в художественном кино оказался неудачным: в фильме «Геркулес в Нью-Йорке» Арнольда пришлось переозвучивать из-за кошмарного акцента, да и в титрах его записали под фамилией Стронг. В отзывах об игре начинающего актера критики часто упоминали различные породы деревьев. Семь лет он отходил от провала, после чего вновь решил попытать силы – и правильно сделал. За роль в фильме «Оставайся голодным» Арни получил «Золотой глобус» как лучший дебютант (очевидно, «Геркулеса» за фильм не посчитали). Это была единственная престижная кинопремия Шварценеггера.

Зато премий «Золотая малина» у него более чем достаточно! Первый раз Арнольда номинировали за съемки в фильме «Конан-варвар» – по мнению кинокритиков, сыграл он чуть лучше своего коня. Но уже не за горами был 1984 год и роль киборга, севшая на Шварценеггера как влитая. «Терминатор» Джеймса Кэмерона моментально стал культовой классикой. Застывшую с того фильма суровую гримасу актер с честью пронес через кровавого «Коммандо», фантастического «Хищника»

и антиутопического «Бегущего человека». Да и в «Красной жаре» пламенный коммунист Данко то и дело сверкал металлом сквозь серую милицейскую шинель.

ТОСТ ТРЕТИЙ. ТУРАК! ХУЛЫГАНИ! КАПИТАЛИЗЬМ!

Не всегда фильм становится популярным именно по тем причинам, какие предполагали режиссеры и сценаристы. Наивный «клюквенный» боевик «Красная жара» остался в народной памяти благодаря вопиющему несоответствию всем советским реалиям. Длинные диалоги Шварценеггеру по-прежнему не доверяли, но и в коротких (на этот раз русскоязычных) репликах он успел блеснуть фирменным акцентом. Немудрено, что суровый боевик превратился в комедию.

Ради фильма Арнольд ненадолго приехал в СССР и прошелся в милицейской форме по Красной площади – разрешения на съемку у группы не было, поэтому делали все тайком и очень быстро. Но внезапно главный герой сообщил, что не может уехать, пока не раздобудет жене горностаевую шубу и не повидается со своим кумиром, Юрием Власовым.

Советский тяжелоатлет давно забыл о короткой встрече четверть века назад, но Шварценеггер запомнил ее на всю жизнь. Так что ему устроили визит в спортзал «Атлетика», где под руководством постаревшего Власова занимались гимнастки. «Мистер Олимпия» тут же опробовал и похвалил примитивные самодельные тренажеры: на первых порах у него и таких не было.

За время поездки не по душе Арнольду пришлись только отечественные дороги. В очередной раз стукнувшись головой о потолок автомобиля, он в сердцах выпалил: «В эту страну я больше ни ногой!» Так и вышло, в следующий раз актер приехал уже не в СССР, а в Россию.

ТОСТ ЧЕТВЕРТЫЙ. АСТАЛАВИСТА, БЭБИ!

Идеальная осанка и каменное лицо Арнольда Шварценеггера уже стали его визитной карточкой, а кинокритики окончательно махнули на него рукой: «Дуб, хоть и очень старается». Однако на горизонте уже показался фильм, который станет ударом молнии для всех, кто не верил в талант Арни.

Пол Верховен пригласил железобетонного актера на главную роль в картине «Вспомнить все», где и состоялось неожиданное открытие. Когда по сюжету

маска заурядного гражданина слетела с героя Арнольда, внезапно выяснилось, что он все-таки умеет играть! Дуглас Куэйд оказался совершенно не тем человеком, каким мы его увидели в начале. «Австрийский дуб» мастерски преобразился вместе со своим персонажем.

Еще через год вышел «Терминатор 2: Судный день» – вершина творческой карьеры Шварценеггера. Если в первой части актер создал непревзойденный образ бездушной машины для убийств, то в сиквеле процесс пошел в обратном направлении. Терминатор из второй части медленно, переливаясь едва заметными полутонами, становился все более человечным, а трогательный финал про «доброго» киборга навечно занял место в зрительских сердцах. Картина получила четыре «Оскара» и собрала в мировом прокате полмиллиарда долларов.

ТОСТ ПЯТЫЙ. ЗА ПОСЛЕДНЕГО КИНОГЕРОЯ

Арнольд Шварценеггер снимался в разных жанрах и неплохо проявил себя даже в комедиях (особенно рядом с непревзойденным Денни де Вито). Запомнилась зрителям и «Правдивая ложь», хотя там актера почти затмила великолепная Джейми Ли Кертис. В его фильмографии незаслуженно затерялся полный самоиронии «Последний киногерой», слишком философский для экшена и слишком пародийный для драмы. Арни уходил из кино и вновь возвращался (хотя многие считают, что лучше бы он этого не делал).

Шварценеггера интересовали не только творческие успехи и спортивные показатели. Он семь лет занимал должность губернатора Калифорнии, правда, итогом стало место в десятке худших американских губернаторов. Как бы то ни было, еще в конце 1990-х актер высказывал желание стать президентом Америки. Несмотря на политические неудачи, он твердо намерен баллотироваться в Конгресс в 2018 году. Ну что ж, «последний киногерой» в Белом доме – звучит минимум интригующе. Во всяком случае, в «Симпсонах» он уже побывал в президентах, как и в сериале «Доктор Кто».

■ ■ ■

Здесь стоило бы упомянуть о планах семидесятилетнего Шварценеггера на будущее. Но если вся его биография о чем-то и говорит, так это о том, что ожидать от него можно чего угодно. Так что – с днем рождения, Арнольд! Мы следим за твоими победами. ■

ВЫХОД ТИГРА

КАК БОЕВЫЕ ИСКУССТВА ПРОНИКЛИ В КИНЕМАТОГРАФ

Жанр фильмов о кунг-фу начал формироваться в Гонконге в 1960–1970 годах. Он был популярным и всенародно любимым, но боевая хореография в подобном кино казалась аляповатой даже по меркам той эпохи. Ситуация изменилась с приходом амбициозного юноши и трудоголика по имени Брюс Ли, – именно Ли Сяолун (таково настоящее имя артиста) первым начал снимать картины с приближенными к реальности и при этом красивыми драками.

БРЮС ЛИ В СЕРИАЛЕ «Зеленый Шершень». Вы ведь и не знали, что был такой сериал?

БРЮС И ЕГО ПЕРВЫЙ ФИЛЬМ

Брюс Ли до первой своей коммерчески успешной картины уже снимался в Голливуде, там же он успел поучить американцев китайским боевым искусствам и подобраться опыта в производстве качественного кино. Благодаря ролям в американских сериалах **«Зеленый Шершень»** и **«Лонгстрит»** Брюс донес до западного зрителя образ сильного духом китайца-героя – непобедимого, мужественного мастера восточных единоборств. До этого в сознании зрителей тех лет азиаты представали в амплуа слабохарактерных комичных персонажей в очках и с выразительными передними зубами.

В 1971-м Брюс вернулся в Гонконг и в том же году на студии **Golden Harvest** снял **«Большого босса»**. Фильм тепло приняла аудитория, а коммерческий успех картины позволил Ли снимать свое кино так, как он хочет. Успехом «Босс» обязан харизме главного героя и кропотливо проработанным боевым сценам, которые ставил лично «маленький дракон». Драки подкупали простыми, но четко отработанными ударами. В фильме отсутствуют веревки и лишние движения – оказалось, реальную ударную технику смотреть куда интереснее, чем цирковые постановки! А человечный сюжет про борющегося с несправедливостью героя только подчеркнул красоту хореографии.

ЗНАМЕНИТЫЙ УДАР в прыжке

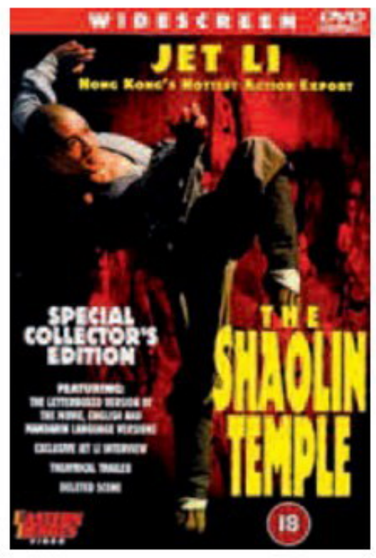
Ножевая потасовка с толпой даже сейчас напрягает и волнует. Финальная схватка с «боссом» на высоких скоростях и с фирменным ударом ноги в прыжке в конце в наше время выглядит потрясающе. А фильм вышел более сорока лет назад!

Далее Ли снял еще четыре великолепные картины, и каждое произведение сильно повлияло на представление общественности о том, как должны драться герои в массовом кино. Свой пятый и самый амбициозный проект, **«Башню смерти»**, он доснять не успел. Актер умер в 1973 году от отека мозга, картину заканчивали с дублером.

ЮАНЬ ХЭПИН

ДЖЕКИ ЧАН И ЮАНЬ СЯОТЯНЬ. Обратите внимание, Джеки здесь чертовски похож на Хана Соло

ДЖЕТ ЛИ в фильме «Кулак легенды» (1994)



«ХРАМ ШАОЛИНЯ» – ищите на DVD!

ТРЕЗВЫЙ МАСТЕР

Не все знают, что Джеки Чан снялся вместе с Брюсом Ли в фильме **«Выход дракона»** (1973). Чан там сыграл статиста, которого герой Брюса хватает за волосы и задает взбучку. Молодой Чан впоследствии стал много играть в конвейерных постановках о кунг-фу, но этого ему было мало. Будущей звезде, несмотря ни на что, хотелось найти себя и собственный стиль.

Джеки Чан на самом деле никогда не занимался настоящими боевыми искусствами, он выпускник Пекинской оперы. Актер учился вместе с небезызвестными Саммо Хунгом и Юэнем Бяо. Троица впоследствии немало снималась вместе, а самый заметный их совместный фильм – **«Закусочная на колесах»** (1984). В нем есть потрясающая сцена – бой легендарного кикбоксера Бенни Уркидеса с Чаном. Драку снимали долго, и далась она гонконгскому артисту непросто: Бенни не умел бить по-киношному, поэтому Джеки пришлось терпеть много реальных ударов по корпусу, ногам и голове. Благодаря отменной технике Бенни и мастерству Джеки эта сцена до сих пор считается одной из самых реалистичных и красивых в истории.

Задолго до «Закусочной на колесах» Чан усердно работал и искал свое амплуа. Он понимал, что быть вторым Брюсом Ли – моветон. Актер пытался создать что-то свое, особенное и неповторимое, и в итоге решил делать комедийные боевики, принесшие ему международную славу и признание. Чан как юморист полностью раскрылся в фильме **«Пьяный мастер»** 1978 года. Ленту снял культовый боевой хореограф Юань Хэпин. Сцены тренировок Джеки и его поединки в упившемся состоянии отлично подали и срежиссировали, и, несмотря на комедийную наигранность, некоторые из них выглядят драматично. А поучительный сюжет и безукоризненная игра Чана сделали фильм эталонным представителем жанра комедийных боевиков.

ДЖЕТ ЛИ И КУЛЬТ ШАОЛИНЯ

В конце 1970-х – начале 1980-х годов в Китае стали активно культивировать спортивное ушу, а все потому, что культурная революция Мао Цзэдуна почти истребила традиционные боевые искусства Китая (и не только их). При этом государству был необходим идейный фундамент, и им стало спортивное ушу, которое, по сути, просто мешанина из традиционных техник, без прикладного аспекта и с обилием акробатики. И вот на этом фоне вышедший в 1982 году фильм **«Храм Шаолиня»** произвел настоящий фурор. И совершенно заслуженно.

ДОННИ ЙЕН в картине «Железная обезьяна»

ХАЙ ЮЙ учит героя Тайгера Чена тай-цзи. Фильм «Мастер тай-цзи»

ДЖЕТ ЛИ В ФИЛЬМЕ «Однажды в Китае 2»

Во-первых, в съемках участвовали реальные чемпионы и лучшие спортсмены страны, их техника и отточенность движений способны приковать взгляд не только заядлых фанатов экшенов. Актеры и каскадеры в картине продемонстрировали скорость, невероятные возможности своего тела и серьезную подготовку. Главную роль исполнил самородок ушу Ли Лянцзэ, известный массовому зрителю как Джет Ли. Актерская карьера спортсмена пошла в гору именно благодаря «Храму Шаолиня».

Во-вторых, в фильме, помимо «спортивки», показали вполне прикладную технику – правда, не шаолиньскую, но тоже традиционную. Мастер Хай Юй сыграл в фильме роль старшего монаха-наставника. Его герой в картине использует стиль богомола, который мастер до сих пор преподает в своей школе и, несмотря на преклонный возраст, изредка играет наставников в фильмах. Последняя его заметная работа – **«Мастер тай-цзы»** (2013) с Киану Ривзом в роли антагониста (и в режиссерском кресле) и Тайгером Ченом в главной роли.

«Храм Шаолиня» не только породил очередную волну помешательства на боевых искусствах, но и как следует прорекламировал Суньшанский монастырь. Поток туристов в храм увеличился, а прибыль от посещений и сувенирной продукции приносит в казну социалистическому государству миллионы юаней каждый год. Шаолиньский храм стал развлекательным центром, где любой может за двести долларов и две недели умеренных тренировок получить удостоверение мастера шаолиньского ушу. Настоящие носители традиции, видя коммерциализацию монастыря, покинули буддийскую обитель и организовали неподалеку частные школы, где они учат своему искусству только искренних и упорных учеников.

«Храм Шаолиня» зажег звезду Джета Ли: актер стал мировой знаменитостью и, как Джеки Чан, успешно поработал в Голливуде. Самые заметные его фильмы в Америке – **«Ромео должен умереть»** и **«Запретное царство»**. В последнем Ли сыграл вместе с Джеки Чаном, и в картине есть драка двух легенд – ее, кстати, ждали не один десяток лет.

ЛЮБОВЬ К ЖЕЛЕЗНОЙ ОБЕЗЬЯНЕ

Голливуд заметил упомянутого выше Юань Хэпина благодаря его **«Железной обезьяне»**. Фильм вышел в 1993-м, в эпоху видеокассет и массового помешательства американцев на боевиках. Картина выделилась постановкой боев и необычной финальной битвой на горящих столбах. Трюки на бревнах выполнены при помощи подвесов, но при этом заставляют поволноваться зрителей с самыми крепкими нервами: прыжки, удары и перемещения по полю из вкопанных столбов у Хэпина выглядят не так, как нарочитые полеты в других подобных фильмах. «Огненную» схватку до сих пор цитируют в современной массовой культуре.

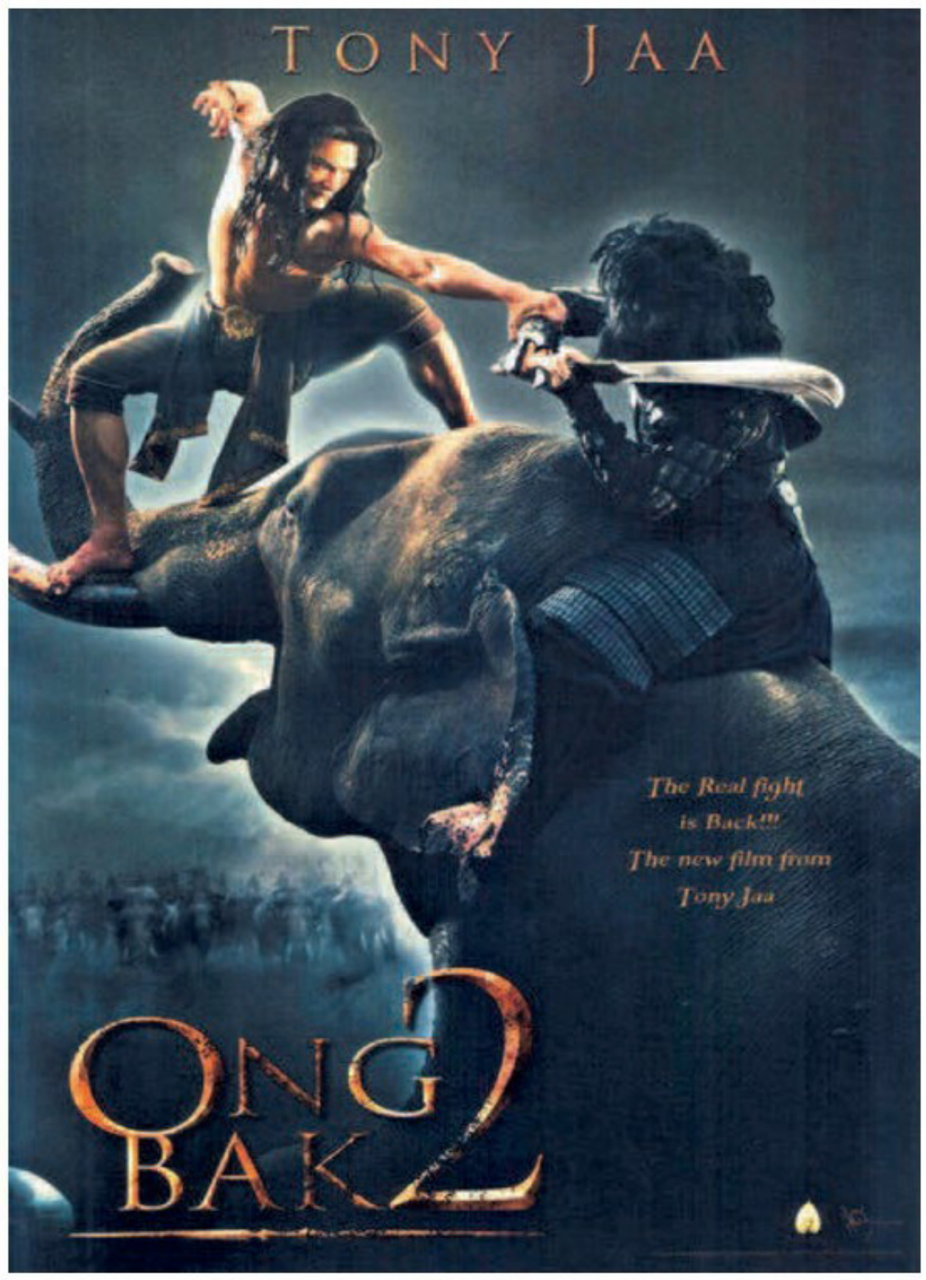
Интересный факт – Квентин Тарантино стал продюсером «Железной обезьяны» в Америке спустя восемь лет после релиза картины и прокатил боевик по крупнейшим американским кинотеатрам. Его затея принесла компании **Miramax Films** солидную прибыль, а жанр гонконгского экшена вновь обрел поклонников на Западе.

Для китайцев история в «Железной обезьяне» имеет важный культурный подтекст. Картину уместно назвать приквелом к истории Вон Фэй Хуна – реально жившего в XIX веке врачевателя, искусного мастера ушу и по совместительству – национального героя. В фильме есть сцена потасовки юного Хуна с «плохими парнями», в которой юнец мастерски раскидывает противников при помощи смекалки и шеста.

Джет Ли, в свою очередь, отлично воплотил на экране роль взрослого Хуна в цикле фильмов **«Однажды в Китае»**. Киносерию продюсировал и снимал Цуи Харк, продюсер «Обезьяны», поэтому неудивительно,

ДОННИ ЙЕН В ОБРАЗЕ слепого монаха Чиррута Имве, героя фильма «Изгой-один. Звездные войны: Истории»

ТОНИ ДЖАА В ОБРАЗЕ бойца муай-боран



ПОСТЕР ФИЛЬМА «Онг Бак 2»

что боевая хореография в историях Вон Фэй Хуна проработана в каждом движении актеров.

В девяностых имена Джета Ли, Донни Йена и Цуи Харка мелькали в большинстве фильмов, производимых в Гонконге. Харк и Ли уже тогда начали покорять голливудский небосклон. Киномагнат снял два фильма с Ван Даммом, а Джет сыграл харизматичного злодея в **«Смертельном оружии 4»** (1998). Донни Йен редко, но играет в американских блокбастерах – во втором **«Блэйде»** он исполнил маленькую, однако заметную роль. В картине **«Изгой-один. Звездные войны: Истории»** актер сыграл слепого монаха Чиррута Имве, который благодаря неколебимой вере прикасался к Силе, подвластной только джедаям.

ТАЙСКИЙ РАССВЕТ

В начале двухтысячных различные студии сняли немало отличных фильмов с демонстрацией боевых искусств. С ходу вспоминаются красивейший **«Герой»** (2002) с Джетом Ли и Донни Йеном и забавный вестерн **«Шанхайские рыцари»** (2003) с Джеки Чаном и Оуэном Уилсоном. Но новаторами в то время стали не китайцы, а тайцы.

В Таиланде у среднестатистического юноши всего два основных пути в люди – тайский бокс и карьера каскадера. Тони Джаа выбрал второй и не прогадал. Тони учился в академии боевых искусств, где изучал не только народный муай-тай, но и ушу, дзюдо и акробатику. Паном Йирам (настоящее имя актера) выступал дублером в фильме **«Смертельная битва 2: Истребление»** (1997), выполнял сложные прыжки и трюки вместо Робина Шу – исполнителя роли Лю Кана. Но настоящая популярность пришла к нему благодаря первому **«Онг Баку»** (2003). Фильм примечателен техникой, которую демонстрирует Тони: в драках он активно работает в манере муай-тай, а точнее, муай-боран – традиционном тайском стиле. Несмотря на обилие лишних прыжков, ударная техника в картине намного жестче, а вместе с тем и реалистичнее, чем в гонконгских фильмах того времени.

Тони Джаа благодаря «Онг Баку» не только обратил на себя внимание голливудских дельцов, но и популяризовал тайский бокс во всем мире. После оглушительного успеха картины целеустремленный юноша становится эдаким Джеки Чаном от Таиланда – он снимается в качественных боевиках, где вовсю демонстрирует сложнейшие трюки без подвесов и компьютерной графики. **«Онг Бак 2»** (2008) и **«Честь дракона»** (2005) – самые запоминающиеся его работы. В «Чести дракона» есть красиво срежиссированная стычка Тони Джаа с толпой вооруженных ножами врагов. В этой сцене он демонстрирует глубокие познания в циньна – китайского искусства захватов и заломов. Стивен Сигал в своих фильмах пиарит айкидо, которое имеет много схожего с циньна, но именно Тони показал работу с заломами так масштабно.

Тони Джаа, как и его китайские коллеги, стал востребованным на Западе. Трюкач засветился в седьмом **«Форсаже»** и проходных **«Никогда не сдавайся 3»** и **«Три икса: Мировое господство»**.

СКОТТ ЭДКИНС в роли русского бойца Юрия Бойки

ДОННИ ЙЕН В ОБРАЗЕ Ип Мана упражняется с манекеном вин-чун

АНГЛИЙСКИЙ ЮРА

Помимо муай-тай, Тони показывает много трикинга. В 2000-х в экшен-кинематографе появляется не менее искусный трикер – Скотт Эдкинс. Британский актер имеет черный пояс по тхэквондо и кикбоксингу, а также хорошо знает дзюдо и джиу-джитсу. В фильмах с его участием зритель видит неплохую «ударку» и заковыристые панчи ногами в сложнейших акробатических прыжках.

Больше всего Скотт запомнился массовому зрителю в роли русского бойца Юрия Бойки. Киноистория Бойки продолжается до сих пор, в этом году вышла еще одна часть цикла – **«Бойка: Неоспоримый»** (2017). Все драки в цикле про русского бойца проходят на рингах, Бойка красиво прыгает и кладет соперников на лопатки. Но изобретательности в поединках, к сожалению, не хватает.

Скотт Эдкинс демонстрировал свои способности и в блокбастере **«Люди Икс: Начало. Росомаха»**, и во второй части **«Неудержимых»**. В этих фильмах он играет роли жестоких антагонистов.

ИП МАНЫ

Донни Йен в 2008 году снялся в дорогом полубиографическом фильме про мастера вин-чун Ип Мана. Картина рассказывает о живущем в XX веке патриархе стиля вин-чун, весьма уважаемом в Фошане. Примечательный факт: в 1950-х годах в Гонконге Брюс Ли изучал вин-чун именно у Ип Мана.

Техника вин-чун рассчитана на ведение боя на близкой дистанции. В стиле нет высоких и размашистых ударов ногами, поэтому техника смотрится на большом экране не особенно эффектно. Движения вин-чун трудно подать зрелищно, но создатели фильма Уилсон Ип и Саммо Хун поставили и сняли бои в этом стиле настолько хорошо, насколько это возможно в наше время. Постановщиков консультировал лично Ип Чунь – сын Ип Мана.

Фильм **«Ип Ман»** тепло приняли критики и зрители во всем мире, благодаря чему в многочисленные секции вин-чун хлынула волна новых учеников. Далее вышли еще две части историй про Ип Мана и несколько приквелов, но уже без Донни Йена. Во втором «Ип Мане» есть отлично поставленная сцена боя Ип Мана сразу с несколькими представителями традиционных школ ушу на огромном шатающемся столе. А в съемках третьей части участвовал Майк Тайсон, который вместе с Донни снялся в сцене боя между знатоком английского бокса и мастером вин-чун.

Серия про Ип Мана стала невероятно популярной. На волне успеха даже культовый Вонг Кар-Вай решил снять фильм про учителя Брюса Ли. Его **«Великий мастер»** (2013) получился атмосферным и красивым, но, к сожалению, местами затянутым. За два года до съемок картины исполнители главных ролей упорно тренировались – изучали вин-чун, синъицюань и багуачжан – традиционные внутренние стили ушу. Кар-Вай хотел, чтобы исполнители двигались естественно и легко без помощи каскадеров. В итоге боевая хореография прекрасно легла на режиссерский стиль постановщика.

ИП МАН И БРЮС ЛИ работают над упражнением «Липкие руки», помогающим наработать чувствительность и координацию в ближнем бою

КАДР ИЗ ФИЛЬМА «Великий мастер»

«РЕЙД 2»,
хоть и получился слабее оригинала, все еще остается крутейшим боевиком

ГАРЕТ ЭВАНС И ИКО ЮВАЙС

ВЫХОД ИНДОНЕЗИИ

Американский режиссер и продюсер Гарет Эванс заболел индонезийскими боевыми искусствами на съемках документального фильма о пенчак-силате. Постановщик не на шутку увлекся силатом и начал учиться у настоящих мастеров стиля, среди которых выделялся тогда еще юный Ико Ювайс. Звезда **«Рейда»** (2011) отличался упорством и полной отдачей искусству.

Первый боевик Эванса с Ико в главной роли, **«Мерантау»** (2009), вышел не таким зрелищным, как последующий «Рейд». Первая часть «Рейда» получилась жестокой, мрачной и эффектной. Атмосферности картине добавил сочный саундтрек от Майка Шиноды из группы Linkin Park.

В первом «Рейде» чувствуется талант Эванса как режиссера: он снял криминальную драму с невиданно жестокими и совершенно умопомрачительными боями. В фильме все трюки и бои исполнили мастера пенчак-силата, и их опыт хорошо виден в каждом кадре. Актеры-каскадеры много бьют по коленям, ломают локти, разбивают головы о стену и изысканно орудуют ножами и мачете. Особенно хороша финальная схватка двух положительных героев с персонажем по прозвищу Бешеный Пес, которого умело воплотил на экране Яян Рухьян – коллега Ювайса.

«Рейд 2» (2014), несмотря на серьезный криминальный сюжет и изобретательную хореографию, больше походит на аниме. В сиквеле есть гротескные персонажи, брат и сестра. Брат ломает кости с помощью бейсбольной биты и мяча, а сестра проламывает затылки парой молотков. «Рейд 2» отличается от первой картины атмосферой, но режиссура и бои так же качественны. Особенно поражает финальная схватка, где актеры с особой жестокостью мутузят друг друга на кухне ресторана, а в конце антагонист демонстрирует техничную работу с традиционными короткими ножами, которые считаются визитной карточкой силата.

Гарет Эванс благодаря любви к силату и киноискусству произвел в жанре маленькую революцию. Даже гонконгские коллеги стали снимать фильмы в манере Эванса – жестко и реалистично. От себя добавим, что не слишком искушенный главный редактор «Игромании» искренне считает первый «Рейд» лучшим боевиком про драки в истории.

«РЕЙД» – ФИЛЬМ
непрерывного действия, искать в нем статические красивые кадры – сложное занятие

Эванс обещает снять третий «Рейд» в течение нескольких лет. Индонезийские дельцы в 2016 году вымучили странную и вычурную картину **Headshot** (в российском прокате прошедшую под названием **«Рейд 3: Пуля в голове»**). Картину режиссировал не Эванс, и результат вполне может расстроить поклонников оригинальной дилогии.

■ ■ ■

Кинобоевики с боевыми искусствами развиваются, уровень постановки растет из года в год. Это видно и в голливудских блокбастерах, где супергерои вселенных **Marvel** и **DC** мутузят друг друга красивее и изощреннее, чем, скажем, десятилетие назад. Боевики с Джейсоном Стэйтемом, Томом Крузом и Киану Ривзом за последние два десятка лет тоже стали сильнее в плане хореографии поединков, что делает фильмы с их участием только лучше.

Один из героев фильма **«Матрица: Перезагрузка»** говорит Нео: «Ты можешь понять человека только в схватке». Голливудские постановщики с помощью языка поединка научились шире раскрывать характеры, стремления и мотивы персонажей современных блокбастеров. По крайней мере, хочется в это верить. ■

ДИЗАЙН В СТИЛЕ
«видеомагнитофон» выбран не случайно. С его помощью Nintendo хотела дистанцироваться от ошибок конкурентов

КАК ОБСТОЯТ ДЕЛА У ГИБРИДА

АНАЛИЗИРУЕМ УСПЕХИ NINTENDO SWITCH

СЕРГЕЙ ЖИГАЛЬЦЕВ

Среди российских геймеров принято считать, что консоли компании **Nintendo** – это такие милые безделушки: поиграл один-два месяца и можно на самую дальнюю полку закидывать. Однако релиз Nintendo Switch все расставил по своим местам. «Большая N» борется за место под солнцем, приставки продаются на каждом углу, а про **The Legend of Zelda** заговорили даже те, кто раньше не знал о существовании Линка, принцессы и злобного Гэнона. Редакция «Игромании» рассказывает об успехах одной из самых удивительных платформ нового времени.

НЕМНОГО О ПРОШЛОМ

Всю игровую историю Nintendo можно разделить на два, пусть и весьма условных, периода. Первый из них – это попытка выдержать технологическую гонку. Начался он ровно в тот момент, когда с конвейера сошла первая партия Family Computers, 8-битного чуда, навсегда изменившего мир, в России больше известного под именем Dendy.

За весьма скромную сумму геймеры получали отличное железо, возможность опробовать сотни аркадных хитов и, самое главное, прикоснуться к миру виртуальных развлечений у себя дома, а не в аркадном салоне, среди прокуренных стен и сомнительной публики.

Конечно, внимательный читатель заметит: погодите, ведь была же **Atari** и ее конкуренты! Все верно – была. Вот только к релизу Famicom она уже ушла со сцены. Рынок рухнул, а на его руинах возник новый. Знамена победителя как раз и несла «Большая N».

Хотя все было не так уж и просто. Компания рисковала. В NES (западное название Famicom) никто не верил. Пришлось перекроить дизайн, сделав приставку более похожей на обычный видеомагнитофон. Даже формат картриджа изменили – пойди попробуй в японскую версию приставки засунуть этого исполина, без переходника или любых других танцев с бубном.

Успех NES ждал колоссальный. Дети выпрашивали консоль у родителей на Рождество, выпускался тематический журнал, началась съемка рекламных фильмов, видеороликов и даже мультсериалов. Nintendo в одночасье оказалась на коне и удерживала статус лидера вплоть до появления на рынке Mega Drive/Genesis от **SEGA**.

Впрочем, и здесь было не все гладко. Пусть и с запозданием, но авторы «Марио» ответили на дерзкий выпад конкурентов. Их 16-битная Super Nintendo

БЕШЕНЫЙ УСПЕХ WII так и не помог Nintendo продать ее прямое продолжение. Wii U оказалась ненужной сторонним разработчикам и геймерам

обходила Mega Drive во всем – звуке, качестве картинки, дизайне… Поэтому нет ничего удивительного, что именно SNES в итоге выиграла.

Потом последовала не самая удачная Nintendo 64 (Ultra 64 в девичестве), чудной GameCube… Все эти устройства объединяло одно – с их помощью «Большая N» хотела показать, на что способна в технологии. Например, «Кубик» значительно превосходил по мощности топовую PlayStation 2. Но, увы, не пошел в народ, оставив по себе славу «приставки для детей».

Позже в компании поняли: пора что-то менять. Разворот на 360 градусов, и на сцене появляется Wii – платформа, исповедующая принцип «графика ничто, инновации всё». Слабую картинку (чуть лучше, чем на GameCube) искупал сам подход – инновационный, прорывной по всем фронтам. Успех был колоссален. Если подсчитать количество проданных коробок с системой, выяснится, что Nintendo сумела всухую побить и PlayStation 3, и Xbox 360. **Sony** не помог Move, а **Microsoft** – Kinect. Слишком поздно они кинулись изобретать отвертку.

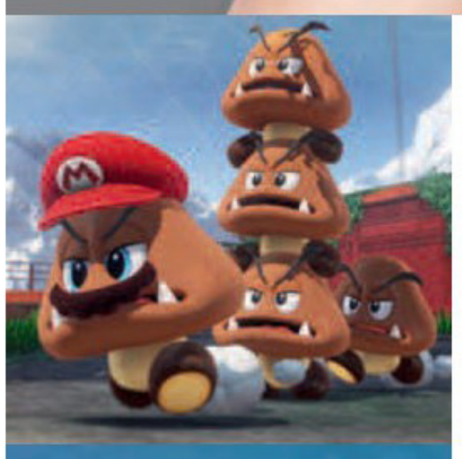
Так или иначе, окрыленные успехом Wii менеджеры Nintendo решили выпустить на рынок ее прямое продолжение. Чуда не случилось. Мир не понял «планшетоконсоль», и независимые разработчики довольно скоро потеряли к ней интерес. Анализировать здесь причины провала системы мы не станем, но скажем, что Nintendo Switch – это попытка вновь вырваться в высшую лигу. И пока все складывается относительно удачно.

КОНЦЕПЦИЯ ПОКОЛЕНИЯ

Ключевое слово маркетинговой кампании Nintendo – «доступность». Со Switch вы можете играть буквально где угодно – в сквере на лавочке, дома за телевизором, в торговом центре, в поезде или самолете. Гибридная концепция в сочетании с довольно мощным по мобильным меркам железом дает Switch преимущество в тех сферах, где конкуренты просто пасуют. Например, в секторе компанейских развлечений. Что могут предоставить конкуренты? **Guitar Hero**? Да, а что еще? «Серьезность» PlayStation 4 и Xbox One попросту не вяжется с идеей, что развлечения должны быть простыми.

Перед Nintendo такой проблемы не стоит вовсе. Ее Switch – гибрид не только в смысле технологий, но и концептуально. Хотите переносной **Skyrim** – он еще не вышел, но в пути! Желаете в парке, сидя на скамейке, погонять с другом в гоночки на одном экране? И такая

ВОТ ТАКОЙ КОНТРОЛЛЕР обязателен к покупке для тех, кто любит классический гейминг, благо в России достать устройство более чем реально



функция есть. Именно потому немного странно видеть выпады в адрес библиотеки консоли. «Большая N» и ее партнеры крайне правильно формируют библиотеку системы, не идя по пути Sony с ее попыткой превратить PS Vita/PSP в переносную версию домашних систем.

Однако гибридность устройства позволяет выпускать и достаточно серьезные проекты. Помимо продолжения культовой The Legend of Zelda, уже сейчас геймеры могут насладиться Deluxe-версией **Mario Kart 8**. Эти аркадные гонки, с одной стороны, достаточно серьезны (не копеечная ерунда из Google Play, а серия с глубокими корнями), с другой же – отлично подходят как для отдыха дома, так и для перерыва где-нибудь на пикнике.

РОССИЙСКИЕ УСПЕХИ

Однако одной из самых важных побед для Nintendo стала победа маркетинговая. Прежде компания уделяла непростительно мало внимания работе с отдаленными в идеологическом смысле регионами. Те, кто когда-то на излете нулевых, будучи где-нибудь в Челябинске, пытался найти картриджи для DS, должно быть, хорошо помнят удивленное лицо продавца, который слыхом не слыхивал о существовании такого чуда технологической мысли.

Иногда доходило до смешного. Я хорошо помню, как сотрудник одной достаточно известной розничной сети пытался доказать, что двухэкранная система от N существует… только в розовом цвете. Очевидно, что, кроме «Песиков» и «Марево», игр для нее тоже не существовало. В картине мира того продавца, во всяком случае.

Постепенно Nintendo пыталась улучшить ситуацию с российской розницей. Открытие своей интернет-площадки, более или менее активное продвижение Wii U (про ее существование хотя бы знали за пределами Москвы и Питера) – все это покажется странным какому-нибудь фанату Sony, привыкшему, что все громкие хиты лежат на полочках в день релиза. Но это было важно для тех, кто ту же GameCube видел лишь на картинках в немногочисленных профильных журналах. Смех сквозь слезы, да и только!

Nintendo Switch изначально миновала участь оказаться в забвении в самом дальнем углу склада. По всей России развернулась гигантская кампания по продвижению устройства. Дорогая реклама, оперативный завоз новых коробок на точки, активная работа с сообществом, локализация ключевых хитов и официальных трейлеров. Те, кто помнит, как обстояли дела с переводом блокбастеров для Wii и Wii U, на этом месте просто обязаны пустить скупую геймерскую слезу. Разница налицо.

■■■

Не сильно погрешим против истины, если скажем, что старт Switch можно считать успешным. По данным на начало мая, по миру разошлось около трех миллионов устройств. Боссов Nintendo эта тенденция, видимо, вполне устраивает. Разумеется, сразу после публикации данных о продажах скептики в сети утверждали, что Wii U тоже пользовалась успехом в начале своего жизненного цикла. Подобные инсинуации «Большая N» по традиции предпочитает не комментировать. Зато (и это весьма достоверные сведения) решила увеличить производство самой Switch. Что будет дальше, увидим-поглядим.

Однако скучно не будет. И это уже очевидно. ■

И МНОГО ЧЕГО ЕЩЕ

В этом году платформу посетит еще целая обойма суперхитов

POKKEN TOURNAMENT DX
Дата выхода: 22 сентября 2017 года

Выпуск тематических файтингов для индустрии не новость. **Pokken Tournament DX**, как несложно догадаться, – вариация на тему **«Покемонов»**. Стилистика маленьких монстриков сохранена достаточно верно, а сама игра сумеет порадовать тех, кто уже загонял до смерти милые ролевки с 3DS.

FIRE EMBLEM WARRIORS
Дата выхода: осень 2017 года

В прошлом у Nintendo уже был опыт поддержки musou-игры со своими персонажами в главной роли. Для тех, кто не знаком с этим явлением, вот небольшое пояснение. Речь идет о своего рода **Dynasty Warriors**, только вместо тысячи китайцев – знакомые герои. Удивительно, но это пользуется популярностью, да еще какой!

XENOBLADE CHRONICLES 2
Дата выхода: 2017 год

Продолжение одной из самых лучших jRPG последних лет просто не может быть плохим, не правда ли? Вот и Nintendo так считает, а потому в своей рекламной кампании отводит отдельное место под пиар **Xenoblade Chronicles 2**. Несмотря на большой ажиотаж, о переносе выхода пока никто не зарекается.

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM
Дата выхода: конец 2017 года

В бой идет тяжелая артиллерия. Портативная версия Skyrim приковала к себе внимание со времен дебютного видео Nintendo Switch. Тогда еще **Bethesda**, напомним, пыталась выдержать хорошую мину при плохой игре и заявляла, что TES 5 для этой консоли официально не существует. Никто не поверил. Пока что – одна из самых амбициозных и больших игр в линейке Switch. Изучить Скайрим в самолете или поезде без «костылей» в виде ноутбука – что может быть лучше?

Подчеркнем, что описанные выше игры – это, во-первых, не всё, что в этом году заглянет на Switch, а во-вторых, в будущем геймеров ждет еще много вкусного. Например, полноценное продолжение **Metroid Prime** – сериала, о котором мало что слышно аж со времен оригинальной Wii. Видимо, время Самус вновь настало. К сожалению, проект пока без даты выхода.

МЫ ПРОТЕСТУЕМ!

СВЕЖИЕ СКАНДАЛЫ ИЗ МИРА ИГР

АНТОН БЕЛЫЙ

Первая половина 2017 года оказалась богата на всякого рода скандалы, интриги и выносы сора из избы прямиком в интернет. Особенно тяжелыми приступами истерии отметились защитники животных, боливийцы и хранители американской культуры. Поэтому мы решили собрать самые громкие скандалы в любимой индустрии развлечений за последнее время. И большая часть из них оказалась воистину странной.

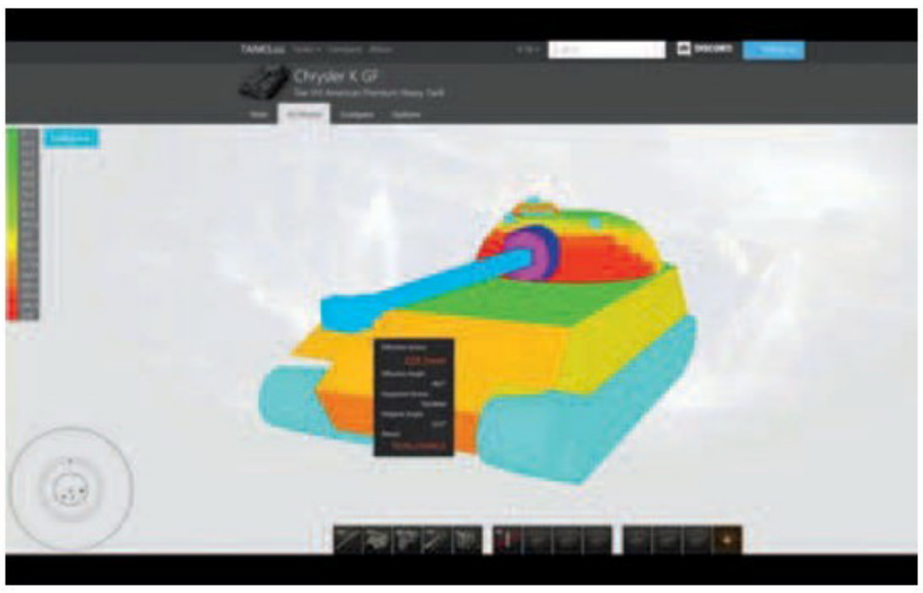
АМЕРИКАНЦЫ И FAR CRY 5

Этот скандал разгорелся в конце мая: американские патриоты оказались оскорблены новой частью **Far Cry**, – на самом популярном сайте для размещения публичных требований появилась петиция, призывающая отменить **Far Cry 5**.

Чувства сторонников американских ценностей оказались оскорблены тем, как в игре показали реально существующий штат Монтана – «штат сокровищ», названный испанским словом «гора». От **Ubisoft**, одного из крупнейших издательств Европы, требуют отменить игру или перенести ее действие в Канаду. А заодно изменить сюжет и вписанных в него злодеев американского происхождения. Ubisoft пока удается игнорировать нападки со стороны Нового Света. И правильно!

ПОПУГАИ И MINECRAFT

Парад абсурда продолжают виртуальные попугаи в **Minecraft**. С ними история приключилась такая: один из пользователей Reddit, известный под ником 1jl, потребовал от авторов игры запретить кормить попугаев



печеньем с шоколадной крошкой. Мол, дети привыкают поступать так в игре, а потом кормят настоящих попугаев шоколадом, подвергая их жизнь смертельной угрозе.

Обычно подобные заявления вызывают усмешку, но 1jl объявил разработчикам войну, в случае если они не прислушаются к его требованиям, и заручился широкой поддержкой единомышленников. На защиту попугаев встал весь Reddit, история стала вирусной, и **Mojang** пришлось уступить бунтарям: печеньки для кормления птиц заменили другим лакомством.

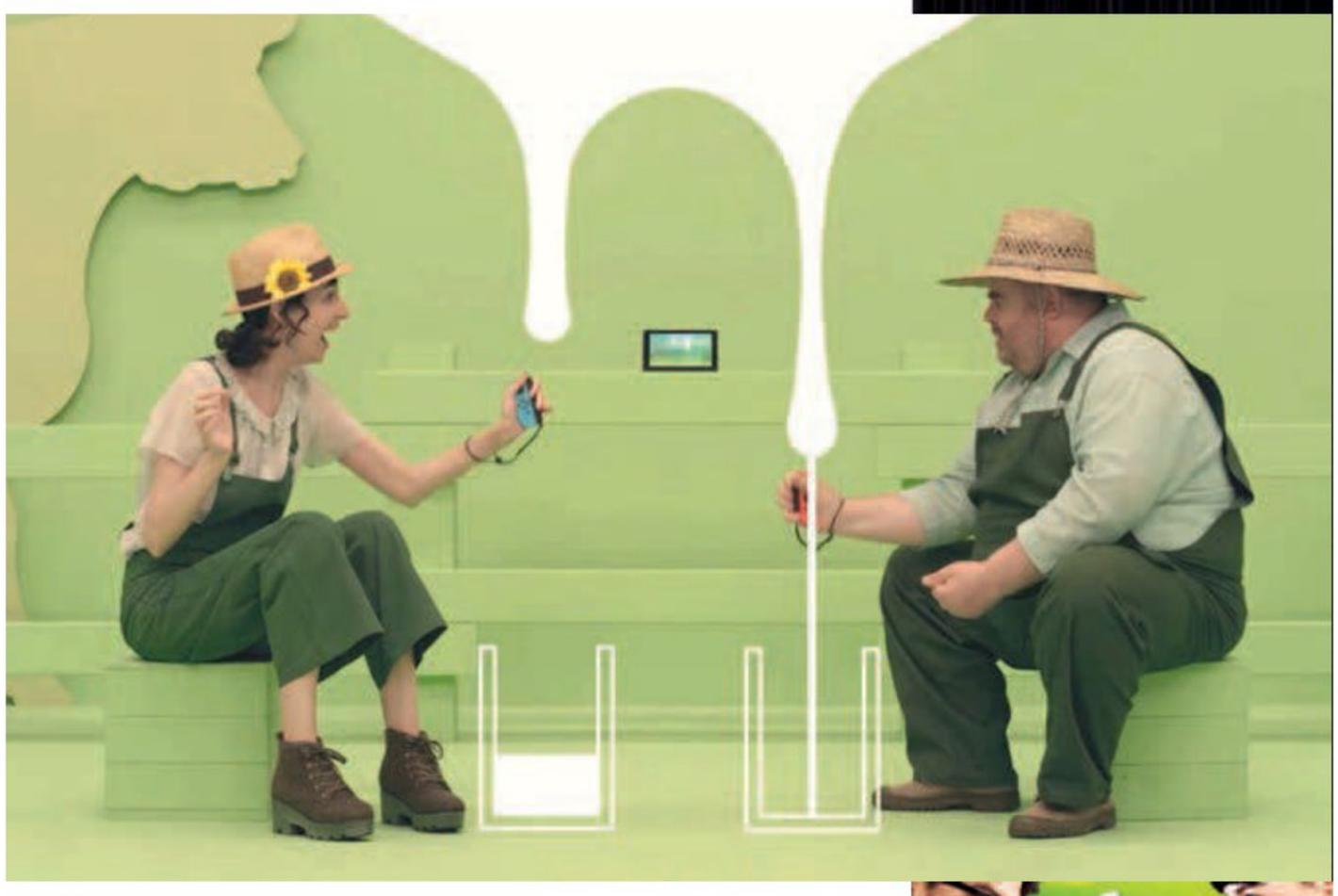
БАЛАНС И WORLD OF TANKS

Компания **Wargaming** попала за считанные месяцы аж в две неприятные ситуации. В апреле одна из их ключевых игр, **World of Warships**, засветилась в пропагандистском ролике одной террористической организации, запрещенной на территории РФ (и ряда других разумных стран). И почему-то некоторые не слишком умные люди поспешили связать игру с группировкой-которуюнельзя-называть. Дескать, появился новый канал для продвижения игры – сами видите, насколько это бредово звучит! Как известно, террористы презирают законы и пользуются всем подряд, включая кадры встреч президентов. Так что в злополучном ролике могла оказаться даже игра про Барби – и ни Wargaming, ни спецслужбы не смогли бы этому помешать при всем желании.

Во втором случае WG оказалась вправду виновата: фанат **World of Tanks** записал разоблачительное видео и раскритиковал разработчиков за их новый премиальный танк Chrysler K GF Ultimate. Машина действительно ломала баланс и использовала сверхмощные «золотые» снаряды. Требование удалить ролик и угроза применения санкций не возымели действия – YouTube-блогер SirFoch растрезвонил о ситуации по всем форумам и получил массовую поддержку. В итоге Wargaming вынужденно извинилась за слишком ретивые действия и, словно кот Леопольд, предложила всем жить дружно.

ДОЙКА КОРОВ И 1-2-SWITCH

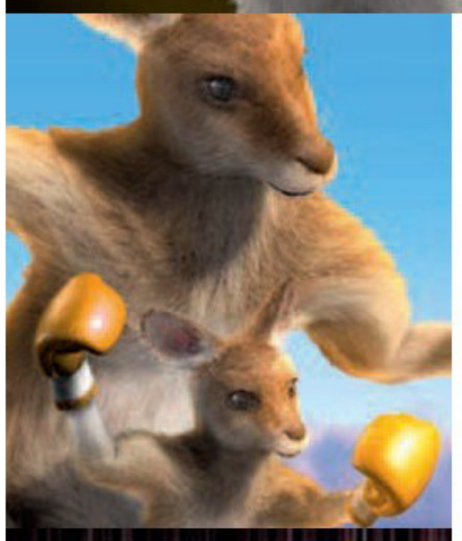
Запуск Nintendo Switch не обошелся без скандала – организация PETA обвинила **Nintendo** в лицемерии (!) и поддержке насилия над животными (!!). Виной всему стал плохой и недостоверный, с точки зрения PETA, процесс дойки коров в сборнике мини-игр **1-2-Switch**. Президент организации предложила или закрыть тему с доением виртуальной коровы, или же показать все аспекты этого «насильственного деяния». Публичный выпад Ингрид Ньюкирк в Nintendo оставили без внимания – там здраво рассудили, что в суд никто не тащит, оскорбиться из-за игры может кто угодно и совсем не обязательно на это реагировать. До этого PETA уже нападала на **Battlefield 3**, **Call of Duty: World at War** и даже серию **Pokemon**. Достойные наследники Джека Томпсона!



МАРАДОНА И PES 2017

Заметная стычка произошла между известным в прошлом футболистом Диего Марадоной и компанией **Konami**. Марадона обнаружил в футбольном симуляторе **PES 2017** любимого себя, но не смог вспомнить, чтобы давал разрешение на использование своего образа в игре. Как итог – юрист именитого пенсионера инициировал судебное разбирательство.

Поначалу издательство отнекивалось, рассчитывая обойтись малой кровью. В итоге, однако, Konami пришлось пойти на поводу у Марадоны – за незаконное использование образа «золотого мальчика» обиженному футболисту заплатили круглую сумму. Его также официально сделали ведущим промоутером серии **Pro Evolution Soccer** вплоть до 2020 года. Приятные льготы, ничего не скажешь!



КЕНГУРУ И TEKKEN 7

Японские компании все чаще боятся гнева западного мира. Сначала студия **Team Ninja** решила не выпускать **Dead or Alive Xtreme 3** за пределами Японии, опасаясь феминисток, а теперь их примеру последовали авторы **Tekken 7**.

Прославленный файтинг появится в Штатах и Европе, но в урезанном виде – без боевитого кенгуру Роджера-младшего. Поводом стала массовая негативная реакция на ролик, в котором человек, спасая свою собаку, бьет кенгуру по голове, обращая того в бегство. Создатели игры здраво рассудили, что в виртуальном мордобое такому животному не место. И хотя боксер-кенгуру числится в серии еще с 1995 года, сыграть за него теперь смогут лишь посетители аркадных залов в токийском квартале Акихабара.

ПРАВИТЕЛЬСТВО БОЛИВИИ И GHOST RECON: WILDLANDS

Правительство Боливии обиделось на компанию Ubisoft, французское посольство и Францию в целом. А все из-за тактического шутера **Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands**, действие которого как раз происходит в Боливии. Дескать, в игре искажается образ страны и приуменьшаются ее заслуги по борьбе с наркотрафиком. Ubisoft резонно ответила, что действие игры разворачивается в вымышленной версии страны, правом на создание которой обладает каждый творец.

Международного конфликта не получилось, и, хотя сейчас игра в Боливии запрещена, дополнительный пиар во всем остальном мире возмущенные боливийцы ей явно обеспечили. Особую пикантность скандалу придает то, что в стране кусты коки считаются священными, а Эво Моралес, действующий президент Боливии, в юности был сборщиком запрещенных во многих странах растений. В конституции страны кокаиновые кусты наделены статусом «культурного наследия» и охраняются законом.

ЭКСКУРСОВОДЫ И BLIZZARD

Обычно игроки нападают на компании, но в этом случае все произошло с точностью наоборот – компания **Blizzard** ополчилась на игроков, зарабатывающих в **World of Warcraft** платными экскурсиями.

Не секрет, что в WoW существует целый бизнес: опытные игроки проводят новичков по подземельям и рейдам, уничтожая монстров и разрешая новичкам забирать экипировку с трупов. Представители Blizzard вежливо попросили заканчивать такую практику, а самых эффективных предпринимателей-провожатых отправили в перманентный бан. К счастью, ограничились коротким списком жертв, но с оговоркой, что санкции станут

жестче, если кому-то еще захочется заработать таким вот образом. Предупреждение услышали все.

СТРИМЕРЫ И АВТОРЫ PERSONA 5

Создатели культовой ролевой игры **Persona 5**, получившей высочайшие оценки во всем мире, слегка «зазвездились»: компания **Atlus** строго-настрого запретила стримерам, летсплеерам и прочим блогерам показывать сюжетные эпизоды игры.

Озвучено это было в формате ультиматума, а в случае неповиновения Atlus обещала строго покарать самодуров с помощью юридических санкций, блокировок и других форм «банхаммера». Разумеется, людям это не понравилось, и волна недовольства прокатилась по всему интернету. Издателю пришлось извиняться, раскаявшись в своих предыдущих формулировках. Через три недели после выхода игры требования были значительно смягчены. И хотя компания попросила у всех прощения, осадочек остался.

PRAEY И PREY

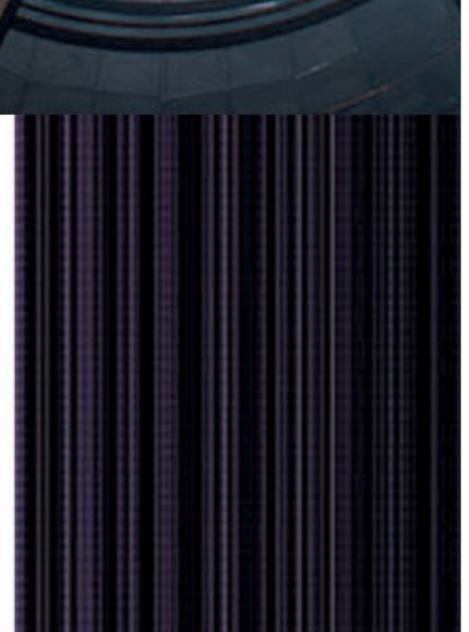
В мае **Bethesda Softworks** поссорилась с независимой студией **No Matter Studios** из-за названия игры. Причиной конфликта стала игра **Prey for the Gods**, первое слово в названии которой конфликтовало с торговой маркой **Prey**.

После нескольких публичных выпадов в адрес Bethesda инди-творцы решили пойти на попятную и переименовали игру в **Praey for the Gods**, – оказалось, что они на всякий случай зарегистрировали дополнительную торговую марку еще за полтора года до конфликта. Осмотрительность оказалась полезной, Prey вышла и оказалась отличной игрой. Что до Praey for the Gods, то ей предстоит доказать свою значимость в самом конце этого года – релиз намечен на декабрь.

ДЖИМ СТЕРЛИНГ И СТУДИЯ DIGITAL HOMICIDE

Видеоблогер Джим Стерлинг, известный по личному сайту Jimquisition, прославился скандальным нравом и жесточайшей критикой любых игр, которые пришлись ему не по душе. В 2016 году компания **Digital Homicide** подала на Стерлинга в суд, требуя возместить ущерб, который он нанес студии своими роликами о ее, чего уж таить, ужасных играх.

Сначала просили десять миллионов долларов в качестве штрафа, затем пятнадцать. Дошло до того, что Digital Homicide уговорила YouTube удалить один из «разносов» Стерлинга, но в итоге ролик восстановили, а блогера признали в этом конфликте правым. Точку в истории поставила **Valve**, вмешавшаяся в эту войну. Компания жестко удалила все игры Digital Homicide из Steam и предала ее разработчиков публичной анафеме. Теперь Digital Homicide банкроты, Джим Стерлинг на коне, а Valve – на страже свободы самовыражения и честных рецензий. Happy end! ■



ДОРОГА К DEATH STRANDING

ЧЕМ ЗНАМЕНИТ ХИДЭО КОДЗИМА

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

ВНИМАНИЕ! В тексте содержатся спойлеры к играм серии Metal Gear. Кто не спрятался, мы не виноваты!

В этом году E3 обошлась без **Death Stranding**, однако не без ее создателя Хидэо Кодзимы – просто вместо показа игры он решил поторговать майками и чехлами для телефонов. Казалось бы, ничего примечательного, только вот японский геймдизайнер все равно оказался в центре внимания – о его товаре в интернете говорили чуть ли не больше, чем о некоторых проектах с самой E3.

Последние годы выдались для Кодзимы трудными, но сейчас он едва ли не главная звезда игровой индустрии, а Death Stranding, пожалуй, самый интригующий ее проект. И хотя о нем почти ничего не известно, привлекает именно шумиха, созданная вокруг: именитые актеры в главных ролях, сотрудничество с **Sony**, скандалы с **Konami** и новый статус Хидэо как «мученика».

У многих возникает вполне закономерный вопрос: «А почему так, почему он такой особенный?» Об этом мы и расскажем, только начнем совсем издалека, с самого начала. Ведь творческий путь у Хидэо Кодзимы и вправду был примечательный.

Хидэо Кодзима со своим кумиром – Робертом Де Ниро

ФУТБОЛОК У КОДЗИМЫ МНОГО. Неудивительно, спрос-то немаленький

ЗА МНОГОЕ фанатам Кодзимы стоит сказать спасибо его матери, которая пусть и не понимала идей сына, но поддерживала его во всем и всегда. Даже спустя годы она продолжает это делать. Так, например, в семьдесят лет она прошла Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Хотя это и заняло у нее чуть больше года

ХОТЯ КИНОРЕЖИССЕРОМ Кодзима так и не стал, в мире кино его все-таки признали своим (на фото Хидэо с режиссером Нилом Бломкампом). За последние двадцать лет он сыграл несколько маленьких ролей, вроде бандита в фильме Azumi 2003 года, а еще завел немало друзей в этой сфере, среди которых Гильермо дель Торо и сестры Вачовски

НАЧАЛО ПУТИ

Родился будущий геймдизайнер в Токио, 24 августа 1964 года, в семье двух уважаемых врачей-исследователей. Вскоре семья переехала в небольшой город в другой части острова, что и определило будущее Хидэо. Родители были вечно заняты, а его новое место жительства, в отличие от шумного Токио, давало определенную свободу. Мальчик оказался предоставлен сам себе, носился по улицам и влипал в неприятности: то улепетывал от разъяренных собак, то утопал в речках. Но главным увлечением парнишки стали вовсе не поиски проблем, а кино и книги.

Именно за просмотром зарубежных фильмов и чтением Хидэо убегал от реального мира и одиночества. А когда у родителей было время, они устраивали киновечера (эту традицию сам Хидэо соблюдает до сих пор и смотрит хотя бы по одному фильму в день). Причем своего сына щепетильные, казалось бы, японцы воспитывали на самых разных взрослых зарубежных картинах, в результате рос Кодзима на западных боевиках, детективах, вестернах, научной фантастике и даже хоррорах.

По его творчеству это нетрудно заметить, ведь тот же Солид Снейк – собирательный образ персонажей сразу из нескольких фильмов, начиная с «Побега из Нью-Йорка» и заканчивая «Охотником на оленей» с Робертом Де Ниро (именно оттуда Хидэо «позаимствовал» бандану, которую носят герои серии **Metal Gear Solid**). Да и в целом в работах геймдизайнера немало отсылок – например, к Роланду Эммериху и произведениям Стэнли Кубрика.

Наверное, так и родилась главная мечта будущего геймдизайнера – стать кинорежиссером. Первое время наш герой уверенно к ней шел, разыгрывая перед зеркалом сценки и снимая короткометражки на 8-миллиметровую камеру. К сожалению, кинематограф в Японии и сейчас не самое прибыльное и простое занятие, так что со временем Кодзима осознал, что пробиться к своей мечте у него вряд ли удастся.

И тогда он переключился на более доступные хобби – начал писать рассказы и рисовать. Молодой японец думал, что успехи на литературном поприще станут его билетом в большое кино, ведь именно так когда-то пришел к успеху Сильвестр Сталлоне со своим сценарием фильма «Рокки».

Причем хобби это было настолько серьезным, что Хидэо даже отправил несколько своих рассказов в разные журналы – правда, не особо успешно. Эту затею со временем японцу тоже пришлось отбросить, тем более что после смерти отца окружение будущего геймдизайнера настаивало на том, чтобы он получил «нормальную профессию», и на горизонте маячил не самый приятный пример – история дяди, который был художником и еле-еле сводил концы с концами.

В итоге Кодзима поступил на экономический и даже отучился четыре курса. Только вот все изменилось с появлением в его жизни Famicom (или NES, как ее прозвали на Западе). После этого к литературе и кинематографу прибавилось еще одно любимое занятие – игры.

Увлечение это, справедливости ради, зародилось еще в детстве, с **Pong** и **Space Invaders** на игровых автоматах, но именно после появления NES и **Super Mario Bros.** Хидэо твердо решил, что хочет делать

СВОЮ ЛЮБОВЬ К КИНО Кодзима всегда подчеркивал особо. Более того, огромное количество каких-то историй, сцен, диалогов и деталей он позаимствовал именно оттуда

ПУСКАЙ ПЕРВЫЕ
шедевры Кодзимы выглядят сейчас не очень, они все равно остаются шедеврами

КОДЗИМА ДЕЛАЛ
не только MGS – хотя другие его игры сейчас мало кто вспомнит

именно игры, ведь в них он увидел простор для самовыражения – возможность не только совмещать сильные стороны литературы, кино и арта, но и взаимодействовать с аудиторией, позволить ей влиять на процесс, участвовать в приключении и разыгрывать уникальные для каждого игрока ситуации. А раз уж путь в кинематограф оказался малореальным, может быть, пробиться в молодую и перспективную индустрию будет хоть капельку легче?

Хотя все друзья тогда крутили пальцем у виска (слишком уж непрестижной считалась профессия разработчика), Кодзима принял смелое решение и в 1986 году присоединился к Konami, которая тогда занималась играми для платформы MSX. Так Хидэо расстался со своей мечтой стать кинорежиссером, но ступил на путь даже еще более интересный.

ПОДЪЕМЫ И ПАДЕНИЯ

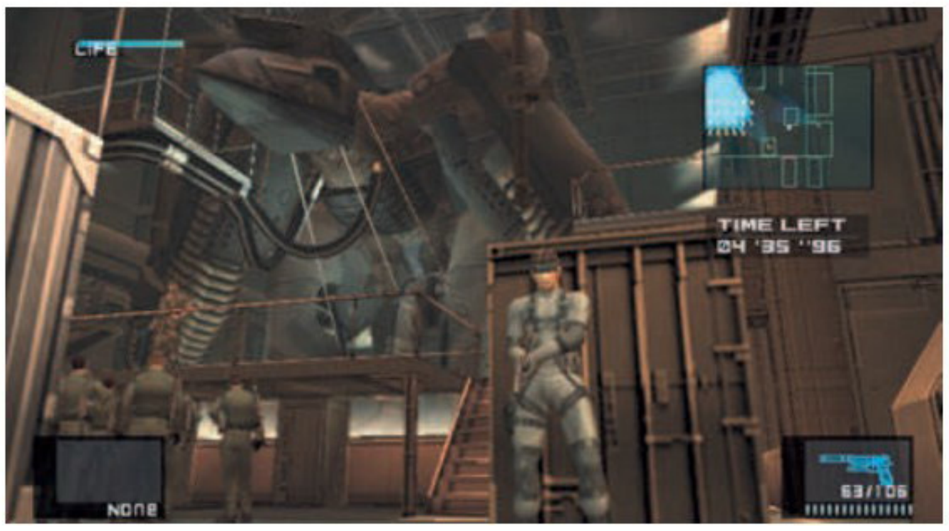
Надо сказать, первое время дела в Konami шли не то чтобы хорошо: у Кодзимы были скудные навыки программиста, ему не хватало опыта в таких вещах, как игровой баланс, из-за чего его первые шаги в новой роли обернулись неудачами. На посту помощника режиссера Хидэо допускал немало ошибок, его первый самостоятельный проект **Lost Warld** (такая вот комбинация слов «world» и «war», хотя, по другой версии, проект все-таки назывался The Lost World) был и вовсе закрыт, а будущую звезду подумывали даже уволить.

И все же японец получил еще один шанс, когда его попросили сделать «современный боевик». В процессе Кодзима все равно столкнулся со сложностями и даже хотел оставить проект, бросив все, но, к счастью, директор Konami уговорил его продолжить работу. И в 1987 году вышел **Metal Gear** – настоящий хит и родоначальник жанра «стелс-экшен».

Уже в этой игре появилось большинство вещей, за которые позже фанаты будут любить Metal Gear Solid: взятие заложников с целью допроса, разговоры по рации, уникальные для каждой локации, и даже снос «четвертой стены» – когда начальник главного героя и, как потом выяснялось, главный злодей обращался напрямую к игроку и требовал отключить консоль.

Основы будущей вселенной тоже были заложены именно здесь. Сюжет рассказывал о том, как главный герой по имени Солид Снейк отправлялся в государство наемников Outer Heaven с целью уничтожить оружие массового поражения под названием Metal Gear. И по пути не только узнавал о планах злодеев, но и общался с персонажами, а также становился жертвой предательства – своего начальника по имени Биг

ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ фанатов ждало множество сюрпризов, не всегда приятных



ИСТОРИЯ многим кажется чрезмерно запутанной и заумной, а кто-то до сих пор не может простить Кодзиму за то, что главным героем Sons of Liberty оказался вовсе не Солид Снейк, а юный Райден

Босс. И пусть история была соткана из самых разных киношных штампов, для игр в 1987 году такой сценарий считался выдающимся.

Впрочем, самое важное, что именно в Metal Gear дебютировал стелс – главная фишка всей серии. Эту идею Хидэо тоже позаимствовал у кинематографа. После просмотра фильма «Большой побег» он задался вопросом: что, если бы удалось воссоздать сцену побега Стива Маккуина из нацистского лагеря, только в виде игры? Так, собственно, Снейк и научился уклоняться от противников, избегая вооруженных столкновений.

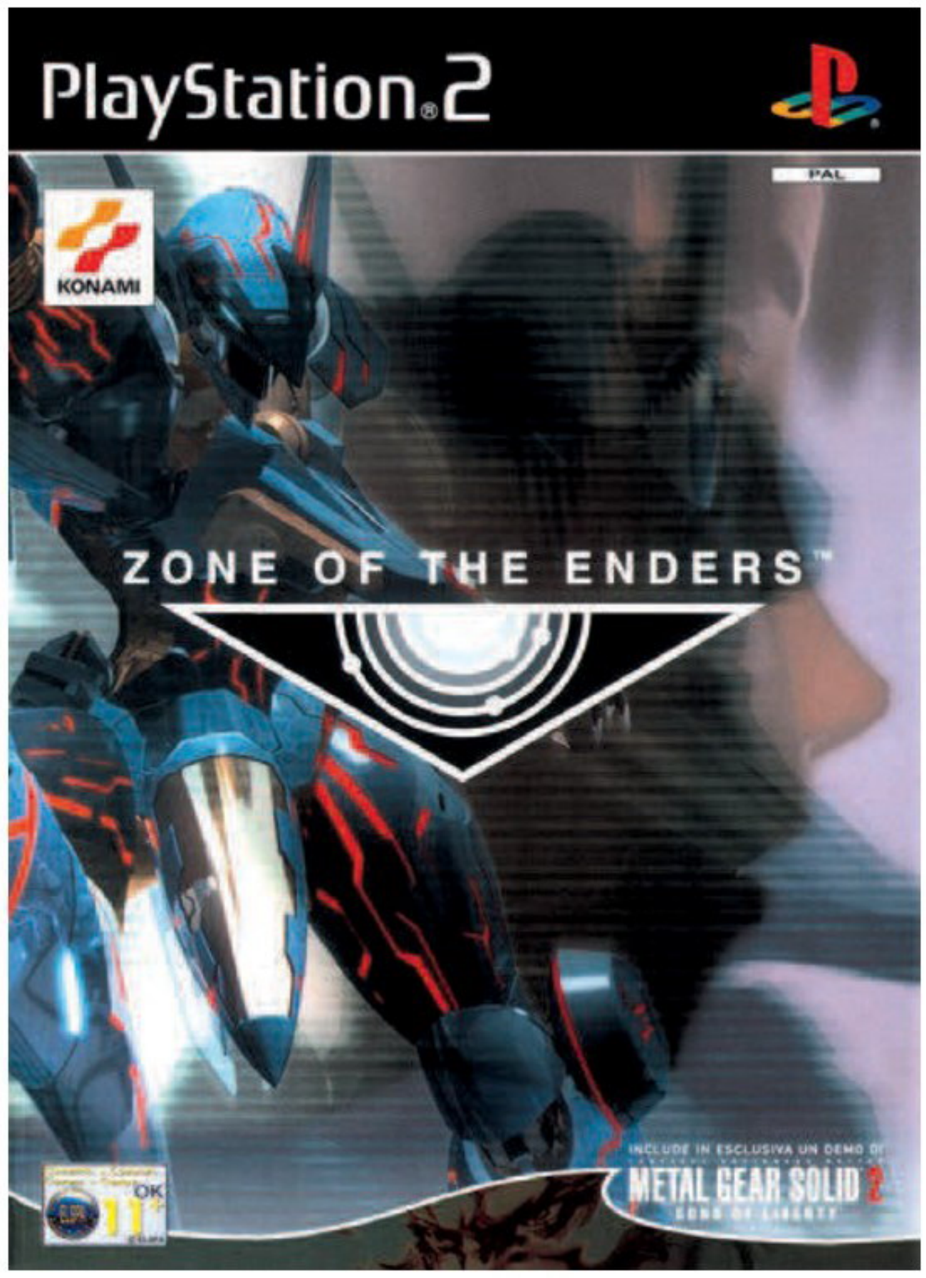
Продиктовано это было и другими факторами. Во-первых, компьютер MSX2, для которого изначально разрабатывался проект, не очень подходил для зрелищных сражений. Пришлось придумывать новую боевую систему, основанную как раз на прятках. Во-вторых, этому поспособствовало воспитание Кодзимы. Его родители были врачами, и они застали ядерные взрывы Хиросимы и Нагасаки, поэтому насилия Хидэо стремился избежать даже в играх, а сюжет был закручен вокруг противостояния ядерному оружию.

Первый Metal Gear стал настоящим прорывом, и его создатель разом превратился из новичка-неудачника в восходящую звезду. Выйдя в 1987 году на MSX2, игра добилась успеха в Японии и Европе, а через год появилась и в США в версии для NES. С тех пор Кодзиму было уже не остановить.

ТАК РОЖДАЮТСЯ ЛЕГЕНДЫ

Правда, какое-то время продолжать серию Кодзима не собирался, а вместо этого занялся любопытной, но все же не самой удачной визуальной новеллой **Snatcher** в стиле киберпанк. Позже он еще не раз отвлекался на самые разные проекты вроде космического приключения **Policenauts** или «роботизированного» экшена **Zone of the Enders**. Но настоящий успех Кодзимы все же был неразрывно связан с лучшим в мире солдатом, имеющим позывной Снейк, так что геймдизайнеру пришлось продолжить серию.

К **Metal Gear 2** его подтолкнула случайная встреча в поезде с коллегой, оказавшимся фанатом первой части и к тому же разработчиком сиквела Metal Gear. Это общение так вдохновило геймдизайнера, что он

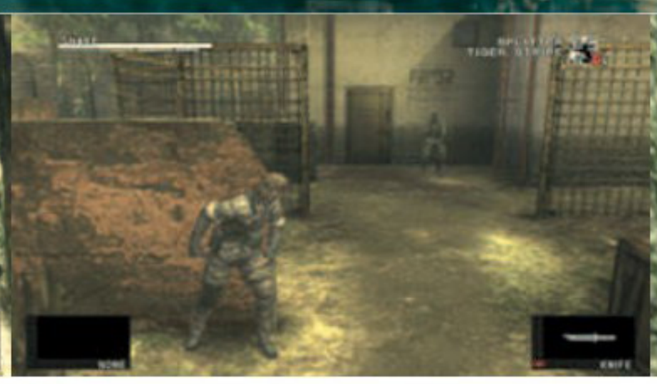


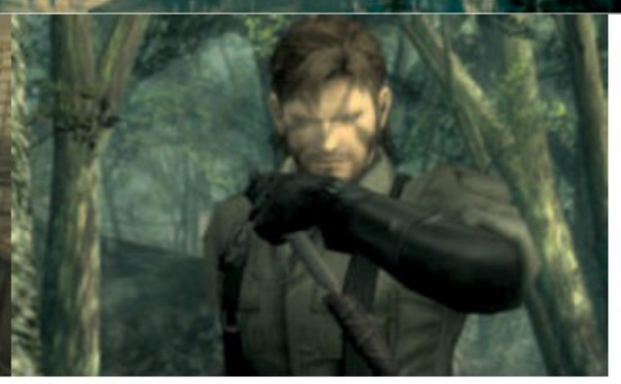
тут же принялся за «настоящее продолжение». В итоге их вышло сразу два, одно – от Кодзимы, для японского рынка, другое – от сторонних разработчиков для Запада. И логично, что именно творение Хидэо вошло в историю, развив и без того интересные идеи первой части.

Здесь Кодзима продвинулся по всем направлениям: научил Снейка ползать и красться, добавил новые гаджеты, например радар, усложнил систему тревоги и разговоры по кодеку, а также сделал врагов более зоркими и чуткими. Они теперь умели посматривать по сторонам и реагировать на звуки, ходили не только по прямой. Усложнился и сценарий – с появлением какой-никакой философии, а также углублением мира игры.

ХОТЯ И ДРУГИЕ ИГРЫ КОДЗИМЫ плохими назвать язык не поворачивается, вспоминают о них достаточно редко

12Q4FG83D
Что это значит? Без понятия! Просто загадочный набор символов в стиле Кодзимы





ОН ОПРЕДЕЛЕННО
что-то задумал! Неужели Death Stranding?

Вот так проект, придуманный чуть ли не случайно, обернулся еще более громким успехом (правда, за пределами Японии сиквел появился лишь спустя долгие годы). В будущем, что забавно, желание «остановиться» и не делать больше игры серии Metal Gear станет своеобразной фишкой Кодзимы. Он будет пытаться уйти после третьей части, затем и после четвертой, всякий раз заявляя, мол, вот этот Metal Gear Solid уж точно последний. Но постоянно его что-то удерживало.

Тот же первый Metal Gear Solid родился под впечатлением от возможностей Sony PlayStation (хотя изначально проект проходил как Metal Gear 3 для платформы 3DO), ведь та предлагала полноценное 3D и шанс создать по-настоящему кинематографическое приключение, о котором Кодзима мечтал всю жизнь. И шанс этот не упустил – дебютный MGS действительно стал первой в своем роде игрой-блокбастером, сделав ставку не только на геймплей, но и на режиссуру.

В процессе Кодзима и его команда испытали немало трудностей, особенно тяжело дался переход от двухмерного пространства к полному 3D. Прототипы игровых уровней пришлось собирать с помощью LEGO, так как подходящих для этого инструментов на тот момент просто не существовало. Однако преодолела эти проблемы команда с блеском: Metal Gear Solid, пусть и был, по сути, трехмерным ремейком Metal Gear 2, произвел на игроков оглушительный эффект, а Кодзиму теперь уже без всяких скидок можно было назвать настоящей звездой – любить и узнавать его стали не только в Японии, но и далеко за ее пределами.

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty для PlayStation 2 этот успех только закрепила. Причем в этот раз Хидэо отрывался по полной – пригласил голливудского композитора Гарри Грегсона-Уильямса, еще сильнее усложнил сценарий, а также позволил себе несколько весьма смелых решений. Геймдизайнер на ходу менял главных героев (чем сильно разочаровал поклонников Солида Снейка), не стеснялся откровенно путать игроков и затрагивать чуть ли не все возможные темы, от политики до мемов (что опять же оценили далеко не все). Да и стелс-геймплей стал по-настоящему глубоким, вплоть до того, что враги могли *учуять* главного героя.

Вторая MGS стала одной из самых высоко оцененных в истории, то и дело мелькая в самых разных списках «лучших игр всех времен». Даже мама Хидэо, постоянно поддерживающая его, только после успеха второй части перестала врать друзьям о том, чем занимается ее сын. Ну а армия фанатов Metal Gear Solid

СПИ СПОКОЙНО,
дорогой товарищ!

выросла настолько, что серия стала настоящим феноменом. И тем самым заперла своего создателя в своеобразной ловушке: как ни хотел он закончить историю на второй части (несмотря на открытый финал) и заняться чем-нибудь другим, делать третью его все же заставили. К счастью.

БОСС-БИГ-БОСС

Именно Metal Gear Solid 3: Snake Eater до сих пор остается лучшим творением Кодзимы. В ней он решился на эксперименты и дистанцировался от первых двух частей настолько, насколько мог.

Во-первых, неожиданно для всех MGS 3 оказалась приквелом, который рассказывал о временах холодной войны (причем в открытую заигрывала с бондианой, которую Кодзима всегда обожал), а на замену тесным коридорам предлагала почти «песочницу», что включало в себя открытые пространства и выживание в джунглях с необходимостью вовремя питаться, перевязывать раны (каждую по отдельности) и, конечно же, прятаться от многочисленных противников.

Хотя в Snake Eater было немало интересных идей, все же главное, чем она навсегда запомнилась фанатам серии, – история. В отличие от предыдущих игр, третья часть бросалась в откровенный китч: там были и стреляющие молниями русские полковники, и враги, управляющие пчелами, и тонны отборнейшей «клюквы».

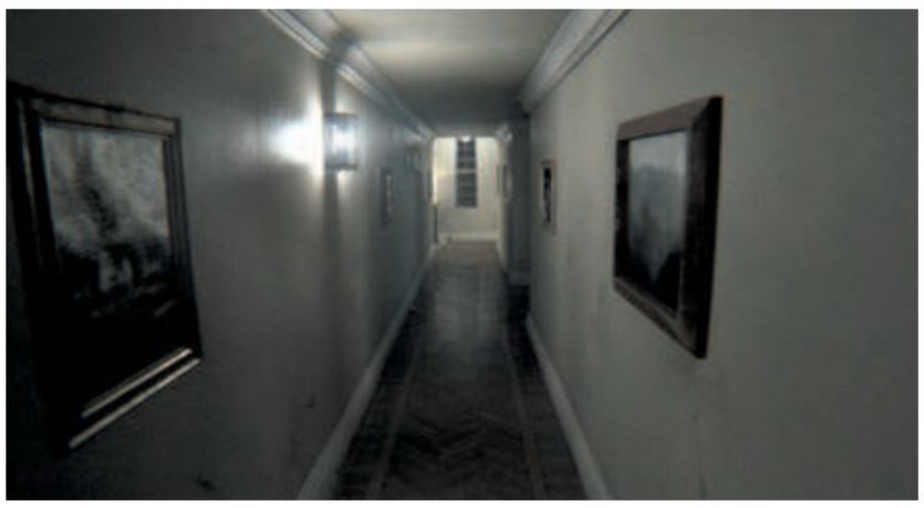
Но все это очень органично вписывалось в выбранный сеттинг, а главное, на фоне этого цирка разворачивалась красивая и трагичная история женщины под псевдонимом Босс и ее ученика, Нейкида Снейка. Который, как выяснялось буквально в самом конце, под влиянием этих событий в будущем станет главным злодеем франшизы – Биг Боссом.

Такой громкий финал в стиле *«Я твой отец!»* идеально подошел бы в качестве завершения серии, но и здесь уйти с миром Кодзиме не удалось – фанаты и издатель требовали четвертой части, а отдавать теперь «уже точно финал истории» в чужие руки разработчик не хотел. Так что в **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** он попытался закрыть все темы, впихнуть всех возможных персонажей, «нарежиссировал» часы катсцен и до упора состарил главного героя. Ну, наверное, чтобы он уж наверняка помер и рассказ можно было не продолжать. Только вот со всем этим Кодзима несколько переборщил.

Да, оценки четвертая часть получила отличные, да и игрой она была хорошей, но позже и многие фанаты, и сам Хидэо не раз критично выскажутся о недостатках Guns of the Patriots. К примеру, MGS 4 слишком уж близко подошла к кино – в проекте было десять часов катсцен и от силы столько же геймплея, что не позволяло толком прочувствовать игру. При этом многие ролики были чрезмерно растянуты (все-таки полтора часа – это перебор) и откровенно утомляли. Страдал и сценарий, в котором слишком многое виделось пришитым белыми нитками. Тем не менее серия на том, казалось, была закончена, и в целом она завершилась красиво.

АНОНСИРОВАЛИ MGS V с пафосом, выдав за другой проект, а вокруг игры ходило много самых разных новостей, реальных и вымышленных. После всего этого шоу драма прямо перед релизом стала настоящей неожиданностью

КАКОЙ В ИТОГЕ ПОЛУЧИЛАСЬ БЫ SILENT HILLS, мы, к сожалению, никогда не узнаем. Но бесплатное демо P.T. показывает, что у проекта был гигантский потенциал



РАЗВОД ПО-ЯПОНСКИ

Как сейчас мы знаем, через некоторое время от Кодзимы последовали и портативные части Metal Gear Solid – **Peace Walker**, **Metal Gear Solid V** и даже «платная демоверсия» **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes**. На какое-то время геймдизайнер попытался отвлечься от серии и вместе со своим другом Гильермо дель Торо занялся **Silent Hills**, однако финал у этой истории для поклонников хорроров и самого Кодзимы вышел трагичным.

До сих пор не известно, что именно послужило причиной разлада, но к концу разработки MGS V отношения Кодзимы с руководством Konami серьезно испортились. Долгожданный Silent Hills закрыли, самого Кодзиму уволили, а Metal Gear Solid V вышла неплохой, но незавершенной игрой. Там был интересный и вариативный стелс-экшен в «песочнице», где можно было экспериментировать и проходить ее как заблагорассудится. Только вот местами казалось, что из истории вырвали целые куски, а через какое-то время многие задания начинали просто повторяться. Видимо, сделать что-то новое попросту не успели.

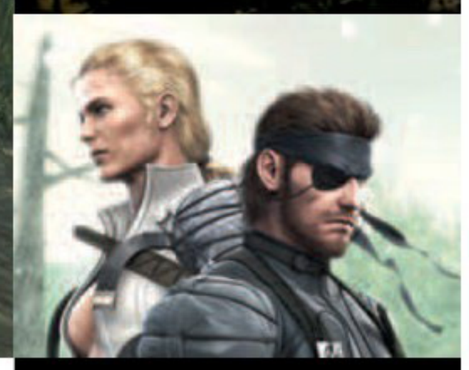
Учитывая, что конец разработки вправду вышел проблемным и полным скандалов, все это вовсе не удивительно. В какой-то момент с коробок с Metal Gear Solid V пропало имя геймдизайнера, а о самом Кодзиме ходили слухи, что его запирали в какой-то комнате и не давали видеться с командой. При этом некоторые японские СМИ сообщали, что атмосфера в Konami заметно испортилась. Вплоть до того, что за сотрудниками следили камеры – вдруг, не дай бог, кто-то потратил во время обеда на пять минут больше, чем нужно.

Только вот армию фанатов Хидэо все эти события нисколько не уменьшили. Напротив, в результате он, как Оби-Ван из «Звездных войн», стал сильнее, чем можно было представить.

ПОЧЕРК ГЕНИЯ

Впрочем, этот послужной список, пусть и внушительный, все же не объясняет, за что Кодзиму считают гением столько людей. Ведь все-таки и революции в жанрах, и хорошие истории, и заигрывания с кинематографом позволяли себе относительно многие, но такого успеха добился лишь Кодзима. Так почему японского геймдизайнера выделяют среди остальных? Откуда у него этот культовый статус?

Дать однозначный ответ на этот вопрос трудно, но, как нам кажется, причина в тяге Хидэо к экспериментам и тому, чтобы делать все *«не так, как все»*. Он обожает реализовывать разные механики в обход привычного уклада вещей, даже если это означает, что играть станет неудобнее. Или использовать нестандартные приемы для раскрытия истории – например, предоставить возможность менять ракурсы по ходу катсцен.



ВЫ ВЕДЬ ВСЕ ЕЩЕ
не забыли о спойлерах к серии Metal Gear?

ЧТО ЕЩЕ ЛЮБИТ КОДЗИМА – так это интриговать и заигрывать с игроками, оставляя им лишь загадки да образы вместо конкретики

А еще он очень любит сносить «четвертую стену», прямо в игре обсуждая какие-то условности.

Так, в четвертой части напарник главного героя в какой-то момент мог сказать, что пора вставлять второй диск, на что сам Снейк невозмутимым голосом отвечал: дескать, игра-то ведь для PlayStation 3 и никакого второго диска уже и не нужно. Или тому же Снейку мог присниться сон с воспоминаниями из прошлого, и воспоминания эти были уровнем из самой первой части Metal Gear Solid с тем же самым дизайном 1990-х и угловатой графикой.

Один из боссов первой Metal Gear Solid Психо Мантис притворялся, что читает мысли игрока. Он рассказывал о том, какие игры мы проходили до этого (анализировал сохранения на консоли), предсказывал наши действия (следил за тем, какие кнопки нажали игроки), «ломал» консоль игрока и даже управлял геймпадом за нас (с помощью вибрации). А пожилой снайпер The End из третьей части мог просто-напросто умереть от старости, если игру отключали во время схватки с ним и долгое время не запускали.

Хотя это сражение пропустить было бы обидно: снайпер прятался в джунглях и устраивал на игрока настоящую охоту. Его приходилось искать среди листвы, прятаться самому и нападать из-за спины, и все это на просторном уровне. Сражение с The End до сих пор считается одним из лучших в истории игр.

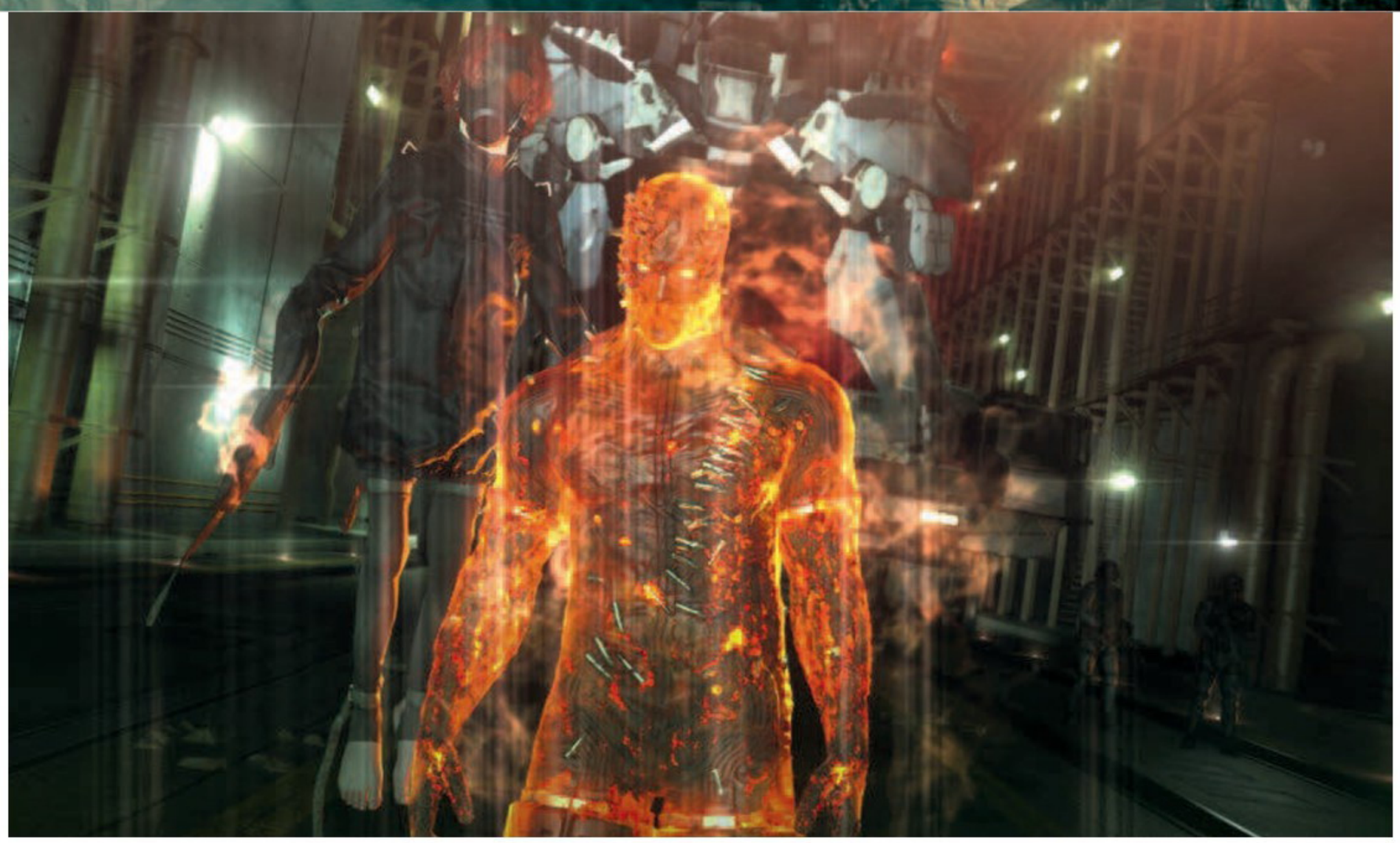
Отдельная тема – как нестандартно обыгрывались здесь привычные, казалось бы, игровые элементы и условности. Главный герой мог поскользнуться на птичьем помете и разбиться, враги засекали Снейка, если тот закурил сигарету, или даже могли учуять его по запаху, а у голодного героя третьей части тряслись руки во время прицеливания. Даже побег из тюрьмы в самой первой MGS можно было обставить весьма оригинально. Все, что было нужно, – разлить на полу кетчуп, а затем лечь поверх и притвориться мертвым. Охрана велась!

Отдельная тема – как разработчики завязывали определенный функционал на разговоры по рации. Например, те же сохранения. Игроку недостаточно было просто выйти в меню и нажать кнопку «Save» – нужно связаться с одним из кураторов миссии и попросить записать игру, причем каждое сохранение сопровождалось уникальным диалогом. Скажем, в третьей части Снейк в шутливой манере обсуждал с напарницей самые разные фильмы. И такие вот беседы и создавали особенную атмосферу.

Позвонив в какой-то момент начальству, можно услышать их комментарии почти на любую тему, и чаще всего они привязаны к конкретной игровой ситуации. Во второй части в определенный момент игрок получал возможность разглядеть нижнее белье одной из героинь или оказывался под так «удачно» справляющим нужду часовым этажом выше. И если в этих ситуациях додуматься связаться с начальством, то в ответ можно услышать немало колких шуточек.

Ну и, конечно, что всегда было прекрасно в Metal Gear Solid, – внимание к деталям и вариативность. Как таковой нелинейности здесь не было, но многие геймплейные задачи можно было решить множеством

МНОГИЕ ОБРАЗЫ
и сценарные решения Кодзимы западному игроку могут показаться дикостью. Или чем-то гениальным



РЯДОМ С КОДЗИМОЙ
сейчас частенько можно увидеть представителей PlayStation

путей, от пряток в картонной коробке (коробки эти даже стали своеобразным символом игры) и расстановки ловушек до стрельбы транквилизаторами и отвлекающих маневров вроде оставленного на земле журнала Playboy. И хотя в первых частях творческому полету мешали тесные уровни, экспериментировать все равно было интересно.

В ТИХОМ ОМУТЕ...

Впрочем, несмотря на весь его талант, безапелляционно назвать Хидэо Кодзиму положительным персонажем и гением все же нельзя. По крайней мере, если верить множеству слухов, которые то и дело всплывают то тут, то там.

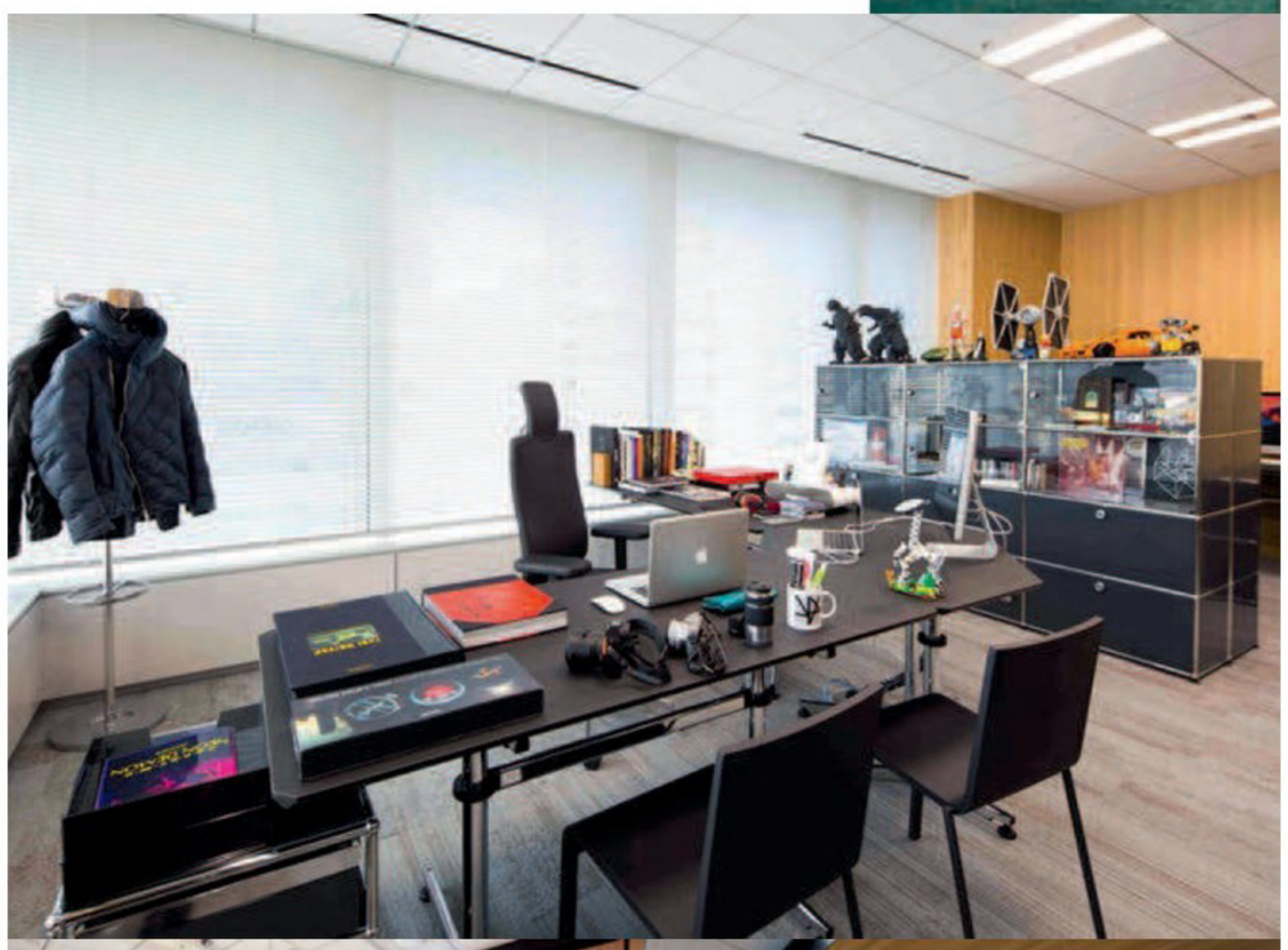
К примеру, актер озвучки Дэвид Хейтер, подаривший Солиду Снейку свой голос, не раз жаловался на не совсем этичное отношение геймдизайнера к другим сотрудникам. Некоторые даже и в титры-то не попадали, притом что имя самого Кодзимы можно увидеть уже на обложке, да и в игре оно появляется не раз и не два! А Джереми Блаустейн (отвечал за отличную локализацию первой MGS) обвинял геймдизайнера в неумении признавать ошибки, адекватно воспринимать критику и сетовал на тоталитарный стиль управления японца.

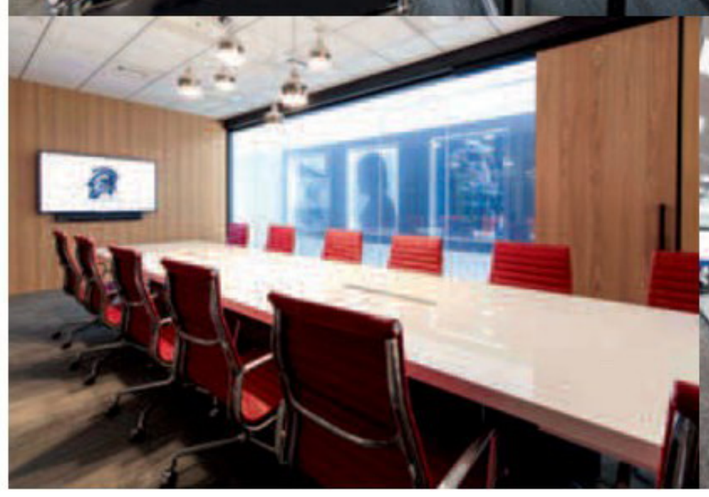
Ко всему прочему некоторые утверждают, что именно Кодзима настолько достал руководство Konami, что те приложили все усилия, чтобы поскорее от него избавиться. Дескать, причиной разногласий стали необоснованные траты геймдизайнера и его нежелание работать над проектом. Например, тот же Кифер Сазерленд, которого Хидэо по дружбе пригласил озвучить Биг Босса, просил столько денег, что бюджет разросся, а количество реплик главного героя пришлось уменьшить до минимума. Да и сам Кодзима, если верить тем же слухам, чересчур увлекся Silent Hills и просто-напросто не хотел продолжать работу над MGS V, и именно по этой причине Хидэо запирали в комнате – чтобы заставить хоть как-то закончить многострадальный проект.

Правда все это или вымысел, мы в ближайшее время вряд ли узнаем. Опираться же целиком на слухи – занятие неблагодарное. Но есть к Кодзиме претензии и более обоснованные. Многие считают его сценарии не просто переоцененными, а, мягко говоря, бредовыми и бездарными. И сюжеты Хидэо – действительно неоднозначные.

Не спорим, его игры всегда славились тем, что поднимали множество философских тем, а персонажи зачастую обладали интересными характерами и запоминались. Но вместе с тем Кодзима часто принимал спорные решения, прибегал к «творческим заимствованиям» из кино, перетаскивая чуть ли не целые сцены, иногда не очень грамотно разбавлял серьезные темы чем-то смешным, а порой даже скатывался в откровенную ахинею.

Так, в сценариях Кодзимы часто можно было увидеть очень странные моменты: ампутированные, а затем пришитые другим людям руки умели захватывать разум, террористы всю игру могли пытаться убить героя,





чтобы в конце неожиданно выяснилось, что он им, оказывается, был очень даже нужен живым. Смертельные вирусы чуть ли не в мгновение ока исчезали после контакта с другим смертельным вирусом. Какие-то факты из одной части противоречили событиям другой. А чуть ли не половина сюжетных дыр четвертой MGS объяснялась всего одним словом: «наномашины».

От всего этого серьезная атмосфера часто улетучивалась, оставляя место цирку шапито. Только-только герои обсуждали важные политические темы, философствовали и выясняли трудные взаимоотношения, как вот уже на экране появляется странный и даже глуповатый персонаж, борющийся с диареей. И все это сопровождается голыми ягодицами и соответствующими звуками. Кому-то наверняка будет смешно, но кому-то такой юмор покажется странным и несколько неуместным.

И в этом весь Кодзима, который годами умудряется вызывать у разных людей совершенно противоположные эмоции.

ВЫБРОШЕННЫЙ НА БЕРЕГ

Да, люди по-разному относятся к Кодзиме. Многие считают его гением, другие – самовлюбленным и переоцененным персонажем. Но, как бы то ни было, факт остается фактом: спустя более тридцати лет своей карьеры Кодзима-сан стал настоящей легендой. А ответы на все вопросы касательно его переоцененности, хочется верить, даст Death Stranding – новый проект, который сам геймдизайнер считает своим величайшим творением.

Сейчас, после болезненного разрыва с Konami, карьера японца пошла только в гору. Став «мучеником» в глазах общественности, он не только получил поддержку миллионов людей по всему миру и покровительство со стороны Sony, но и возможность делать то, о чем давно мечтал, – нечто новое, без «Metal Gear» в названии. А главное – с полной творческой свободой. Поэтому из Death Stranding может получиться как шедевр, так и нечто совершенно несуразное.

Уже сейчас, когда о проекте известно всего ничего, от амбиций геймдизайнера кружится голова. В свой проект он привлек известнейших актеров – Нормана Ридуса, Мадса Миккельсена (поговаривают, что на очереди стоят Идрис Эльба, Райан Гослинг, Эмма Стоун и Райан Рейнольдс), а прессе уже успел наговорить много громких слов, называя Death Stranding чем-то, чего мы «никогда еще не видели». Чуть ли не настоящей революцией.

Так ли оно, пока приходится лишь гадать – информация о проекте довольно расплывчатая. Точно известно, что это будет экшен в открытом мире и с сетевыми элементами, а выйдет он не позже 2019 года. Еще в Death Stranding будет какая-то революционная «система нитей», связывающая всех вокруг, вариативность прохождения, несколько играбельных персонажей разного пола, возможность настраивать внешность героя, управлять транспортными средствами и мехами. И, конечно, будет традиционно закрученный сюжет и настолько хитрая идея в основе, что тот же Мадс Миккельсен так и не понял ничего из объяснений геймдизайнера.

Впрочем, недостаток информации о проекте Кодзима компенсировал поднятой вокруг него шумихой. Чуть ли не весь мир наблюдал за тем, как он борется с Konami, как работает над новым офисом и представляет талисман-маскот студии – астронавта Люденса с глазами Нормана Ридуса. В новостях нередко появляется информация о сотрудничестве японца с Sony и **Guerrilla Games**, которые буквально подарили Хидэо свой движок, чтобы тот наконец-то мог создать проект мечты.

И очень хочется верить, что в этот раз у него точно все получится. Тем более новости пока приходят только оптимистичные. По словам Шона Лейдена, одного из главных людей в игровом подразделении Sony, уже сейчас есть рабочие прототипы Death Stranding, а все розданные обещания о революционности проекта «даже больше, чем правда».

■■■

Хотя споры о гениальности Кодзимы все так же актуальны, сам Хидэо, кажется, находится в лучшем положении за долгие годы. Скандал с Konami обернулся в его пользу, аудитория обожает японца, а на вольных хлебах и под покровительством Sony появилась возможность делать чуть ли не все, что его душе угодно. Например, продавать те же майки на E3.

И вряд ли до релиза Death Stranding что-нибудь изменится, а его мы будем ждать с большим нетерпением. И не так уж важно, чем он в итоге окажется – провалом или шедевром. Проект будет знаменательным в любом случае. Хотя бы потому, что позволит (надеемся) наконец ответить на вопрос: что же это за человек такой, Хидэо Кодзима? ■

В ТО ВРЕМЯ КАК
в Konami последние месяцы работы были для Кодзимы сущей пыткой, новый его офис – настоящая мечта. Причем спроектировано все так, чтобы команде было проще общаться и чувствовать себя частью коллектива

ПОМНИ О ПАРЕ

ЖЕМЧУЖИНЫ СТИМПАНКА

АНТОН БЕЛЫЙ

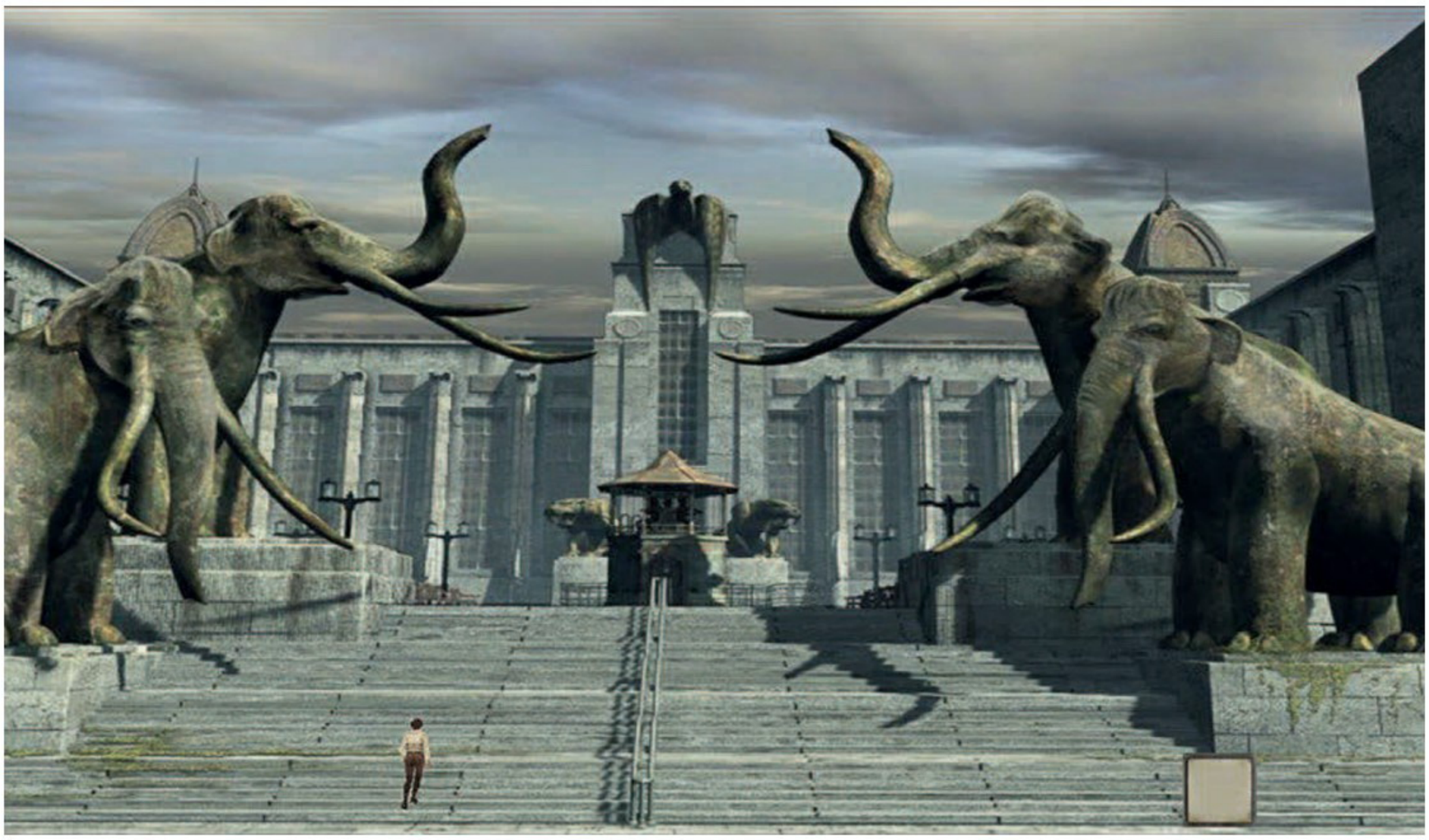
Для нашей сегодняшней подборки мы решили вспомнить лучшие игры в жанре стимпанк, который в России также называют паропанком. Само собой, вспоминать все подряд было бы слишком накладно, поэтому мы ограничились лишь теми играми, о которых вы стали забывать или не думали как о стимпанке. Пришло время для парового ретро!

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

КЛЮЧЕВОЙ ОСОБЕННОСТЬЮ мира Arcanum было то, что магия и технология мешали друг другу

Классическая ролевая игра **Arcanum** вышла в 2001 году и показала хорошие продажи, воодушевив своих создателей из компании **Troika Games** на разработку сиквела – **Journey to the Center of Arcanum**, название которого служит явной отсылкой к роману Жюля Верна «Путешествие к центру Земли». Но с сиквелом на полпути не сложилось, и его переработали в **Vampire: The Masquerade – Bloodlines**, а затем студия обанкротилась и закрылась.

Это не помешало Arcanum обрести культовый статус и остаться той самой изометрической RPG, в которую некоторые староверы заглядывают до сих пор. А все благодаря тому, что игра мастерски объединила дирижабли, поезда, паровых големов и эксцентричных магов. Дополнительный балл даем за внешнее сходство с королями жанра того времени – **Fallout 2** и **Baldur's Gate 2**.



ПРО SYBERIA
и не сообразишь сразу, что она тоже из «паропанков»

SYBERIA

Первая часть **Syberia** принесла художнику и геймдизайнеру Бенуа Сокалю мировую известность. Сокаль придумал душещипательную историю Кейт Уокер, девушки из юридической конторы, бросившей всё ради авантюрной погони за мечтой. Серия «Сибирия» от **Microïds** выросла в трилогию во многом за счет того, что первая часть заложила удачный фундамент: игрокам понравился мир Syberia, напоминающий уютную Восточную Европу. Особенно подкупал робот-союзник Оскар и дивные изобретения дедули Ганса Форальберга, часовые механизмы которого превратили игру из обычного приключения в один из самых качественных образчиков стимпанка в играх.

CODE NAME: S.T.E.A.M.

Больше всего **Code Name: S.T.E.A.M.** похожа на пошаговую тактическую стратегию **Valkyria Chronicles** с поправкой на викторианский сеттинг. Действие происходит в альтернативной реальности, где Лондон захвачен пришельцами, а Авраам Линкольн командует боевым дирижаблем. В японской версии игры к названию добавили громкий подзаголовок **«Линкольн против инопланетян»** – как будто без этого игре не хватало дичи! В 2015 году эту стратегию приняли вполне радушно за счет необычных визуальных решений, но российским игрокам проект остался почти не известен, поскольку Code Name: S.T.E.A.M. появилась только на Nintendo 3DS.

СТИМПАНК С ЛЕГКИМ налетом Леонардо? А почему бы и нет!

ТО, ЧТО АВТОР поместил Van Helsing среди жемчужин, вызывает у главного редактора протест

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

В прошлом году стратегия в реальном времени **Rise of Nations: Rise of Legends** отметила десятилетие: вышла она в 2006-м, став смелым экспериментом в серии **Rise of Nations**. В работе над игрой участвовал именитый геймдизайнер Брайан Рейнольдс, трудившийся над **Sid Meier's Alpha Centauri** и **Sid Meier's Civilization 2**. Его новая игра снискала популярность лишь в узких кругах, ознаменовав закрытие серии Rise of Nations в целом.

Но мы до сих пор помним танки-тракторы на паровом ходу, соседствующие со средневековыми солдатами, конными мушкетерами и волшебниками на дрессированных скорпионах. Было интересно! Отдельный плюс в карму команды разработчиков полагается за отличную сюжетную кампанию, в ходе которой герою-изобретателю Джакомо приходилось объединить три разных народа против общей угрозы.

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING

Студия **NeocoreGames** из Будапешта пришла к успеху довольно изящным способом: венгры взяли все лучшее от **Diablo 2**, славянских сказок и романа «Дракула» Брэма Стокера, а результат втиснули в прокрустово ложе под названием **The Incredible Adventures of Van Helsing**.

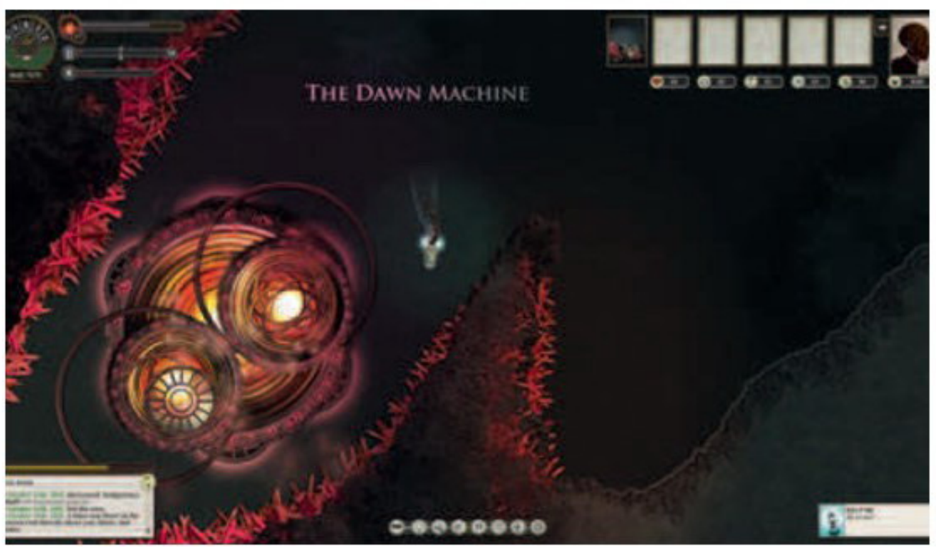
Игра представляет собой типичный ролевой экшен (ARPG, в народе их еще называют «дьяблоидами»), но с сильным и необычным сплетением восточноевропейских мифов, технологий Теслы и оборотнями с паровыми имплантатами. Дерзкий гибрид пришелся геймерам по вкусу, и авторы превратили подвиги Ван Хельсинга в трилогию, которую затем продали еще разок в виде компилятивного сборника – **The Incredible Adventures of Van Helsing: Final Cut**. Предприимчивые ребята!

CIVILIZATION 5: EMPIRES OF THE SMOKY SKIES

Одно из дополнений к **Civilization 5** добавило в игру новый сценарий – **Empires of the Smoky Skies** («Империи дымных небес»), что в 2012-м сделало ее самой важной стимпанк-стратегией со времен выхода Rise of Nations: Rise of Legends, порадовавшей нас шестью годами ранее.

В этом сценарии пять фракций, помешанных на научном прогрессе, сражаются за технократическое

ВОТ ОНИ – ГЕРОИ красивой, но слишком короткой The Order: 1886



ШАГАЮЩИЙ РОБОГОЛЕМ для охраны? На поле боя он был бы полезнее

господство. Для сценария придумали новые паровые технологии, чудеса и даже войска – упоминания заслуживают сухопутные бронированные линкоры, вдохновленные творчеством Герберта Уэллса и его книгой «Земные броненосцы». Любители стимпанка почувствуют себя как дома, особенно после изобретения скорострельных пулеметов.

SUNLESS SEA

В 2015 году инди-игра **Sunless Sea** стала темной лошадкой, выхода которой никто особенно не ждал. Тем сильнее было удивление общественности, когда игра получила «десять из десяти» от трех крупных игровых изданий, включая Eurogamer.

Секрет таился в подлинно лавкрафтианской атмосфере, которая опутывала игроков сетями ужаса и сложных моральных дилемм в фэнтезийном мире. Да и сам мир щедро снабдили диковинками и чудо-агрегатами, от которых не пойми чего ждать. Главному герою приходилось путешествовать по морю, окружающему провалившийся под землю Лондон и окрестности.

THE ORDER: 1886

И снова викторианский Лондон – самый избитый вариант для тех, кто хочет показать доминантную роль дымящихся, скрипучих и лязгающих технологий XIX века. **The Order: 1886** умело передала дух времени и атмосферу эпохи, в которой стимпанк уверенно вытесняет допотопные изобретения старины. Главный герой как раз имеет доступ к новейшим гаджетам, которые в любом другом антураже смотрелись бы откровенно нелепо. Увы, игра больше похожа на интерактивный фильм, а по длительности сравнима с затяжным демо. Именно эти факторы ее и погубили, не позволив авторам, **Ready At Dawn**, получить зеленый свет для создания сиквела, на который активно намекает финал игры.

THIEF 2: THE METAL AGE

Финальной участницей подборки должна была стать **BioShock Infinite**, но мы справедливо сочли, что она слишком популярна для этого материала, поэтому ее место занял другой экшен, над которым работали те же люди, что и над **Infinite**, – **Thief 2: The Metal Age**.

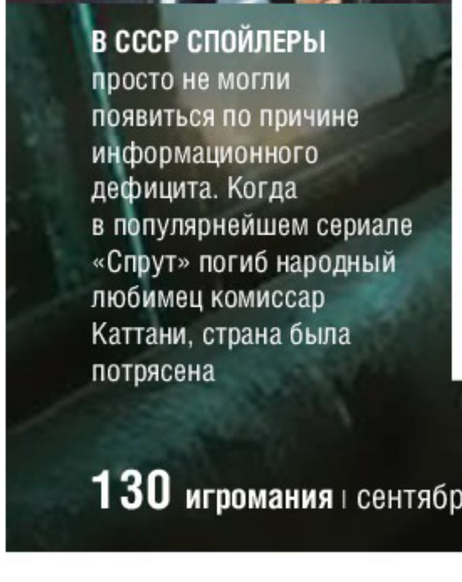
События игры происходят в метрополии под названием Сити, где доступны все чудеса эпохи Просвещения и последовавшей за ней промышленной революции. Во втором «Воре» основной акцент сделан на роботов-патрульных, камеры слежения и прочие гаджеты, которым поклоняется отдельная секта «механистов». В сюжет также вплетен ржавильный газ, уничтожающий органику, и главный технолюб, мечтающий заменить людей на роботов-автоматронов. Несмотря на почтенный возраст (игра вышла в 2000 году), Thief 2 остается одним из лучших стимпанк-приключений с видом от первого лица. Даже сейчас.■

SPOILER ALERT!!!
Read at your own risk!

НЕ ЧИТАЙ ЭТУ СТАТЬЮ!

ВОСЕМЬ САМЫХ ЖУТКИХ СПОЙЛЕРОВ В ИГРАХ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ



В СССР СПОЙЛЕРЫ просто не могли появиться по причине информационного дефицита. Когда в популярнейшем сериале «Спрут» погиб народный любимец комиссар Каттани, страна была потрясена

Все мы знаем о существовании спойлеров. Спойлер способен лишить нас радости от знакомства с любым произведением, испортить труд создателей игры или фильма. Минута, а то и несколько секунд – и вот уже настроение пропало, а вера в людей пошатнулась: вы вряд ли захотите поблагодарить веселого подростка, который в начале нового фильма об одной далекой-далекой галактике громогласно заявил: *«Здесь все умрут в конце! Даже робот!»* Но у каждой медали, как известно, две стороны.

За океаном недавно провели исследование, в ходе которого двум группам рассказывали одни и те же повести. Одна группа знала все сюжетные перипетии заранее, другая знакомилась с историями впервые. В итоге люди, уже напичканные спойлерами, получили не меньше удовольствия! Они воспринимали происходящее на экране на другом уровне, подмечали ускользнувшие от других зрителей детали и еще больше сопереживали героям.

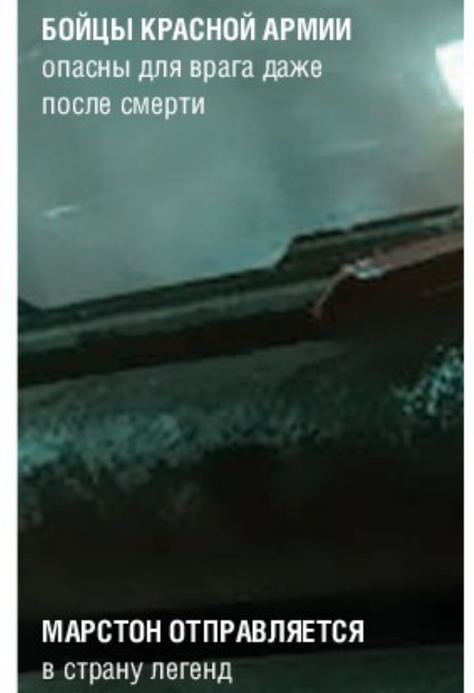
Мы же хотим обратиться к восьми образцово-показательным примерам спойлеров в играх. Здесь собраны игры разных жанров и временных периодов. И если вы узнаете что-то новое – сами виноваты! Мы вас предупреждали!

SILENT HILL 2: НАБОР «СДЕЛАЙ САМ» ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНОГО АДА

Когда Джеймс Сандерленд получил от покойной жены письмо с приглашением в провинциальный городок Сайлент-Хилл, он недолго раздумывал. Погоня за зыбкой надеждой привела его на заброшенные улицы, окутанные туманом и населенные чудищами, которым не сиделось на полотнах Иеронима Босха. Бродя по параллельным мирам, один другого мрачнее, отбиваясь дрекольем от монстров и общаясь с редкими и не совсем адекватными горожанами, Джеймс упрямо искал ответы на терзавшие его вопросы. И ответы его не обрадовали.

В итоге память услужливо напомнила: супруга героя, страдавшая от тяжелой болезни, погибла от рук самого Джеймса. Сандерленд избавил ее от страданий с помощью подушки, а затем попытался избавиться от страданий сам. Не вышло, на плодородной почве Сайлент-Хилла из боли, отчаянья и чувства вины героя вырос его личный ад с персоналом и программой мероприятий. Японские сценаристы утверждают, что люди – не только кузнецы собственного счастья, но и создатели собственного ада.

ДЖЕЙМСУ НУЖНО БЫЛО
получше присмотреться
к самому себе



БОЙЦЫ КРАСНОЙ АРМИИ
опасны для врага даже
после смерти

МАРСТОН ОТПРАВЛЯЕТСЯ
в страну легенд

CALL OF DUTY: BLACK OPS: ЭТО БЫЛ УЖЕ НЕ РЕЗНОВ...

Если первые части **Call of Duty** восхищали пиротехникой и массовкой, то в дальнейшем к делу присоединились толковые сценаристы. Сюжет Black Ops силен, и, если вы еще с ним не знакомы, к вам мчится еще один спойлер.

На заре холодной войны в сталинском лагере американец Алекс Мэйсон знакомится с ветераном ВОВ Виктором Резновым, репрессированным и обозленным. Над заключенными ставят секретные опыты по промывке мозгов и внедрению заданий в подсознание. Но Алекс и Виктор устраивают в Воркуте лихой бунт и сбегают. Вместе они проходят через жестокие передряги во Вьетнаме, Лаосе и СССР, чтобы в итоге отомстить за унижения руководителям проекта и прочим обидчикам.

И только в финале Мэйсон узнает ошеломляющую правду: в лагере Резнов изменил внедренную в мозг американца программу, сделав основной ее целью месть высокопоставленным негодяям. Сам же Виктор погиб во время побега, и в похождениях Алекса с ним рядом было порождение его поврежденной психики. А за несколько минут до появления титров сценаристы намекнули, что, по их версии, в Кеннеди стрелял вовсе не Ли Харви Освальд.

RED DEAD REDEMPTION: ВЫХОДА НЕТ. И НЕ БЫЛО

Культовый вестерн от компании **Rockstar** – именно тот случай, когда спойлер может пойти на пользу. Зная, чем окончится крестовый поход Джона Марстона, игрок наверняка еще глубже проникнется историей об искуплении грехов, поисках простого человеческого счастья, о смене эпох и о людях, не способных шагнуть из прошлого в будущее.

Сюжет закручивается вокруг упомянутого Джона Марстона, некогда состоявшего в самой кровожадной банде Северной Америки начала XX века. Джон давно отошел от преступного промысла и пытается тихо жить в глуши с женой и сыном. Но агенты госбезопасности, угрожая близким Марстона, заставляют его начать охоту за бывшими подельниками. После длительных злоключений, погонь и стычек главный герой отправляет всех старых товарищей на собеседование с Сатаной.

ИНОГДА НА ВЫЖИВШИХ хочется наорать: «Надевайте плотную одежду с длинными рукавами!»

НА МОМЕНТ РЕЛИЗА Baldur's Gate 2 темное фэнтези еще не было так модно, как сегодня. Но в игре уже хватало казней, предательств и смертей

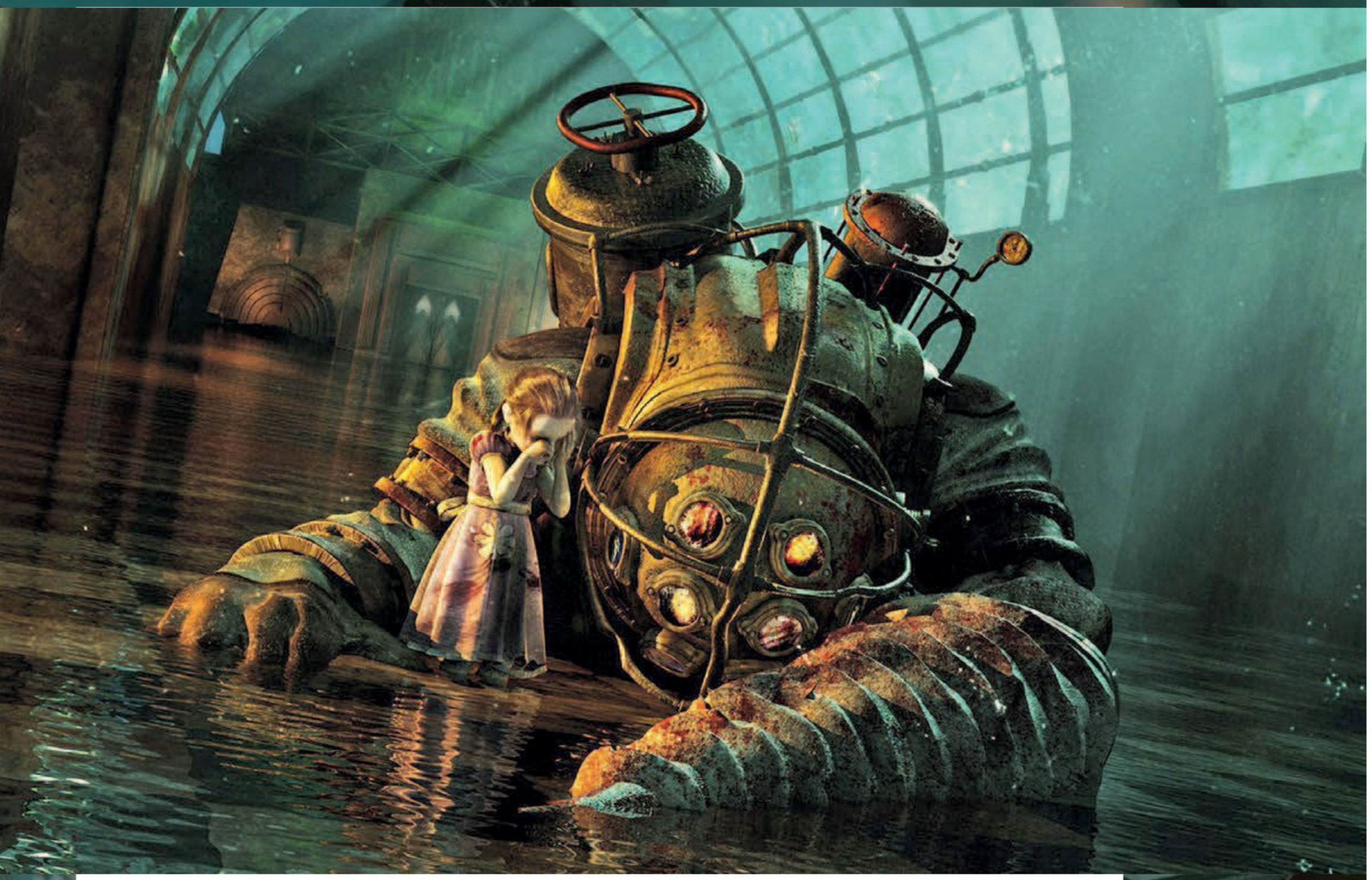
Сам же он возвращается домой, но счастье длится недолго. Те же агенты, что заставили бывшего грабителя вновь взяться за пистолеты, явились к нему на ферму со взводом солдат. Агент Росс привел в действие завершающую стадию своего плана. Все бандиты Дикого Запада, все реликты уходящего времени должны быть уничтожены. И те, что пытаются жить праведно, менее опасными считаться не будут. Джон спас семью, но был безжалостно расстрелян из десятка стволов.

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN: О ВРЕДЕ ПРИГРЕВАНИЯ ЗМЕЙ НА ГРУДИ

Канадская студия **BioWare** в продолжении своего хита **Baldur's Gate** накалила сюжетную интригу до такого градуса и заложила столь стремительные виражи сценария, что и спустя много лет спойлеры в адрес их творения так и рвутся с языка. Недаром в 2013 году переиздание этой классической ролевой игры выстрелило во второй раз.

Приключения потомков Баала изобиловали сюрпризами и неожиданностями, но один эпизод попросту вышибал из игрока дух молодецким пенделем. Еще в начале своих странствий протагонист мог обзавестись верным компаньоном и соратником по имени Йошимо. Этот вор и наемный убийца легко мог стать вашим любимчиком и уверенно отнимал минуты славы у других искателей приключений из вашей команды. Еще бы, только Йошимо мог проникнуть незамеченным в штаб к демонам и уложить какую-нибудь огнедышащую саламандру одним ударом в спину.

Но в один несчастливый день, когда ваша партия сталкивалась нос к носу с главным злодеем Иереникусом, наружу выплывала правда: Йошимо изначально работал на Иереникуса и шпионил за героем. И нам приходилось сцепиться в жестокой драке со своим некогда обожаемым соратником. А вы столько часов топтали вместе дороги Забытых королевств, обвешивали его лучшими волшебными амулетами, прокачивали навыки... Убив Йошимо, можно было отнести сердце предателя в храм для искупления его грехов в посмертии.



ВОСТОРГ ЗАДУМЫВАЛСЯ как город-утопия. Но человек успешно протащил бремя разрушителя под воду

THE WALKING DEAD: THE GAME: ВЫЖИВШИЙ, НЕ ТЕРЯЙ БДИТЕЛЬНОСТИ!

Игровая версия комикса Роберта Киркмана в исполнении **Telltale Games** подверглась оправданной критике за техническую отсталость и скудность механик. Но работа с персонажами и сценарий вызвали только одобрение, временами переходящее в восхищение. Недавно был завершен третий сезон, но мы вспомним, с чего все начиналось, и если вы до сих пор не ознакомились с первым сезоном, то мы спускаем с цепи очередной спойлер, вы это заслужили!

До счастливого (?) конца оставалась всего пара часов геймплея, и тут главный герой, учитель Ли Эверетт, на миг ослабил внимание и неупокоенный злодей с готовностью цапнул его за руку. Гнилые зубы зомби несут неумолимую смерть, тут бы и грустной сказочке конец, да вот только у Ли еще осталось важное дело: нужно вызволить малышку Клементину из лап безумца. Проведя в полевых условиях ампутацию поврежденной руки, герой проходит последний, наиболее насыщенный событиями эпизод игры.

Побег из осажденного особняка, прыжки по крышам над головами нежити и совершенно эпический прорыв через толпу мертвецов с кухонным тесаком в руке – Ли готов на все ради девочки, вернувшей ему смысл жизни. Герой слабеет с каждой минутой, но игрок все-таки надеется на лучшее. Эверетт спасает девочку, но стоять на ногах уже не может. Он пристегивает себя наручниками к батарее в полицейском участке и умирает. Альтернатива: игрок может попросить Клементину застрелить обессиленного Ли.

BIOSHOCK: ВЕЖЛИВОСТЬ – ОРУЖИЕ ЗЛОДЕЯ

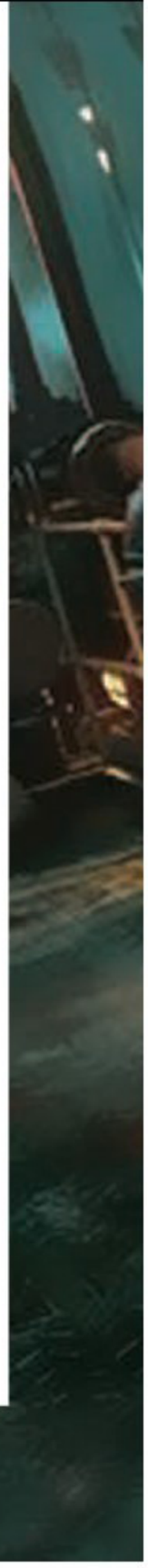
Если вы попали в подводный мегаполис, где за окнами плавают киты, а по улицам с воплями бегают граждане-мутанты, не спешите выполнять просьбы незнакомцев. Даже если вас просят очень вежливо. Главный герой одной из лучших видеоигр в нашем рукаве Галактики – Джек, – а вместе с ним и игрок больно ударились об эту истину.

Пытаясь выбраться из некогда великого города, скромно названного создателем Восторгом, после череды опасных приключений в разгар гражданской войны протагонист встречается с основателем Восторга. Эндрю Райан давно превратился из мечтателя и демократа в бескомпромиссного тирана. Перед тем как закончить свой жизненный путь от ударов клюшки для гольфа, Райан открывает герою болезненную правду: загадочный Атлас, общавшийся с Джеком по радио, заставлял его выполнять приказы, используя ключ-фразу «Будь любезен». Герой находился под гип-

ЭЛЛИ НЕСЛА
на своих хрупких плечах
ношу, непосильную
для многих атлетов

КСТАТИ, А ВЫ ЗНАЛИ,
что Лору Палмер убил…

ШОН БИН,
международный
человек-спойлер!



нозом, его сознание запрограммировали еще до начала игры: крушение самолета, приведшее его в Восторг, не было случайностью, и сам Джек вообще-то приходится Райану сыном... Но это все детали, а вот то, что мы, того не замечая, две трети игры выполняли, как оказалось, чужие приказы, – это шок.

THE LAST OF US: ЗНАТЬ СВОЮ СУДЬБУ – УДОВОЛЬСТВИЕ СОМНИТЕЛЬНОЕ

Студия **Naughty Dog**, устав развлекать публику авантюрами Натана Дрейка, на закате эры PS3 высказалась на тему человечности, ответственности и призрачных граней гуманизма. А еще их игра **The Last of Us** явила миру девочку-подростка Элли, доказав снобам, что игровой персонаж может вызвать не меньший, а то и больший отклик у зрителя, чем герои обласканных критиками кинолент.

Элли в сопровождении контрабандиста Джоэла идет по руинам цивилизации, конечная цель – лаборатория группировки «Цикады». Там ученые смогут получить из клеток Элли вакцину против жуткой эпидемии, сгубившей почти весь мир. За время длительного похода жесткий и циничный Джоэл начинает видеть в девочке приемную дочь.

То же происходит и с игроком. К Элли просто невозможно относиться равнодушно, перед нами живой, дышащий и мыслящий подросток. При этом Элли – дитя своего времени, она храбра, решительна и при необходимости жестока. А еще она искренне и наивно радуется редким светлым эпизодам, что мелькают в темном тоннеле ее дней. Эпизод с жирафами в разрушенном зоопарке, когда Элли с тихим восторгом любуется грацией животных, впечатляет больше, чем драки и перестрелки.

Однако временами Элли уходит в себя и грустит, хотя конечная цель все ближе. Причина грусти обруши-

ТИДУС БОДР
и жизнерадостен.
До поры

САМЫЙ СВЕЖИЙ
суперспойлер относится к Prey. В конце выясняется, что главный герой…

вается на Джоэла по прибытии: ученые могут получить вакцину, лишь умертвив Элли во время операции. И вот главная деталь, заставляющая взглянуть на девочку совсем по-другому: Элли знала, что идет на смерть. Знала с первой минуты. И была к этому готова ради спасения человечества. Не сомневалась и не жаловалась. Если после апокалипсиса выживет хотя бы одна Элли, для человечества еще не все потеряно.

FINAL FANTASY X: А ЧЕМПИОН-ТО НЕНАСТОЯЩИЙ!

Звезда спорта и любимец дам Тидус по роковому стечению обстоятельств оказывается заброшен на тысячу лет вперед. От родного города Занарканда остались лишь руины, путь домой неизвестен, и волей сценаристов юноша вступает в ряды телохранителей волшебницы Юны. Им предстоит ответственная миссия по уничтожению гигантского монстра по кличке Грех.

Персонаж Тидуса подкупает своей непосредственностью, искренностью и убедительностью. Вихрастый блондин не метит в гении, он открыт и доброжелателен, всегда готов броситься на помощь, а физические качества Тидуса уверенно одолели в честной потасовке его интеллектуальные способности. Именно о таком товарище мечтаешь, когда идешь ночью по темным переулкам спального района.

За полсотни часов игрового времени к Тидусу привязываешься, словно к любимому двоюродному брату. Но беспощадные японские сценаристы из компании **Square** в финале вылили на игроков бадью ледяной воды: Тидус оказался вовсе не живым человеком, а материальным сном, призраком во плоти.

Задолго до рождения героя его родина Занарканд потерпела поражение в войне городов. И уцелевшие занаркандцы погрузили себя в магический сон. При этом сила их сновидений была так велика, что Занарканд был восстановлен их мечтаниями вместе с жителями. Вот только спящие за много лет очень устали видеть один сон непрерывно. Когда миссия Тидуса и Юны была завершена, спящие проснулись, чтобы обрести настоящий покой. А Тидус растаял в воздухе прямо в объятиях Юны…

■■■

Проблема спойлеров не так однозначна, как кажется. Значительная часть рекламных роликов игр или фильмов содержит пусть незначительные, но все же элементы спойлеров. Вошедшие в моду приквелы плодят спойлеры самой своей сутью: Лукас в конце 1990-х показал первый эпизод своей саги, а все мы уже знали, что паренек Энакин станет ситхом-астматиком. И что же, эпизоды с четвертого по шестой получили статус спойлеров?

И, в конце концов, ни классный руководитель, ни военный комиссариат, ни приговор суда не могут заставить вас изучать спойлеры против вашего желания. Свободу воли еще никто не отменял! ■

КАК ПЕРЕЖИТЬ ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИС

ИЩЕМ ОТВЕТЫ В ВИДЕОИГРАХ (И НЕ ТОЛЬКО)

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

ВТОРЖЕНИЕ ЗОМБИ
сопровождает внезапность, массовость и неминуемая паника среди обывателей

– Зомби вот-вот захватят мир, а мы прячемся в библиотеке! Вы что, издеваетесь? Через дорогу магазин фильмов для взрослых!

«Паранорман, или Как приручить зомби»

Ценители современной популярной культуры знают немало о таком фантастическом допущении, как апокалипсис в исполнении зомби. Настоящие прожженные гики твердо уверены, что мертвецы восстанут в ближайший вторник. Но наши современники в большинстве своем обладают грузом ценных знаний для действия в такой ситуации. Источником информации исправно выступают кинотеатры, телеэкраны, книги и комиксы. Индустрия видеоигр может с полным правом сказать свое веское слово в теоретическом споре о методах выживания среди неупокоенных агрессоров.

Какой же полезный опыт можно получить в процессе ночных сессий с геймпадом в руках и в каких случаях можно не согласиться с игровыми сценаристами и дизайнерами?

ВООРУЖАЙТЕСЬ, СНАРЯЖАЙТЕСЬ, ОДЕВАЙТЕСЬ ПО ПОГОДЕ

Сразу же после осознания того печального факта, что мертвецы наотрез отказались скорбно лежать на кладбище, следует позаботиться о предметах первой необходимости. Без оружия шансы ничтожны. И хорошо, если вам подвернется брошенный доблестным участковым табельный пистолет. Но в любом случае количество патронов ограничено, а выстрелы привлекут упырей со всей округи.

Поэтому нам пригодится оружие колющего, рубящего и ударно-раздробляющего воздействия. Или любые подходящие по назначению предметы. Именно на процессе избиения мертвяков тяжелыми и заостренными орудиями построен успешный польский экшен от первого лица **Dead Island**. Рэпер Сэм или футболист Логан под вашим руководством могут утихомирить отряд зом-

ПОНАДОБЯТСЯ ВСЕ, кто способен держать оружие. Возраст и пол теряют значение

ХОРОШИЙ СЕРП пригодится не только в хозяйстве

би веслом или даже метлой. Длинная рукоять и солидный вес оружия приветствуются, а вот изобразить перед упырями манерного гангстера, размахивая опасной бритвой, не получится.

Похождения остряка Эша Уильямса в **Evil Dead: Regeneration** и обаяшки Джульетты из **Lollipop Chainsaw** хоть и не претендуют на глубину и драматизм, но несут важный посыл: хорошая бензопила незаменима в тяжкую годину торжества зомби. Ткани мертвяков, основательно тронутые разложением, будут мгновенно расползаться от контакта с вашим жужжащим орудием возмездия.

Особое внимание нужно уделить одежде. Зомби стандартной «комплектации» не может похвастаться ни акульими зубами, ни тигриными когтями. Обычную кожаную куртку оживший мертвяк попросту не сможет прокусить. Герои игр по понятным только им причинам обычно игнорируют защитные свойства одежды.

В отличной серии игр по мотивам комикса The Walking Dead от команды **Telltale Games** при достаточно убедительной подаче истории можно отметить досадные логические нестыковки: даже опытные герои из **The Walking Dead: The Game** вступают в бой с зомби буквально засучив рукава.

СУДЯ ПО ОДЕЖДЕ, команда выживших собралась на пикник или на рыбалку

СМЫШЛЕНЫЕ ДЕВУШКИ заботятся о безопасности. И берут с собой, выходя из дома, бензопилу

МИР ВИДЕОИГР продемонстрировал нам зомби в самых разных вариациях

Особенно бросается в глаза несуразное поведение выживших в телесериале от компании **ABC**. Рик, Дерил, Мэгги и прочие закаленные полудюжиной телесезонов герои будто нарочно одеваются в безрукавки, маечки и шортики. Никто не носит защитные очки или просто перчатки, хотя кровь зараженных мертвяков порой забрызгивает борцов с нежитью с ног до головы (один знакомый из числа безумных ученых подсказал нам, что кровь из зомби не может брызгать по причине остановки кровеносной системы).

Мало того, персонажи сериала для обороны от упырей таскают в кармашках перочинные ножи вместо самодельных копий из строительной арматуры. А вот у Дэнни Бойла в культовом фильме «28 дней спустя» немолодой британец успешно отбивается от инфицированных, упаковавшись в броню полицейского для пресечения массовых беспорядков.

ИЩИТЕ УБЕЖИЩЕ И ПРИПАСЫ

Даже если вы решите повторить стандартный сюжет какого-нибудь road movie и пуститесь в странствие по руинам цивилизации, вам понадобится жилье, пусть и временное. Даже те игры, что делают акцент на экшен, в большинстве своем предоставляют герою место для передышки.

Успех проекта **State of Decay** во многом основан на аддиктивном процессе управления группой выживших и укрепления импровизированной крепости. Мы наполняем чулан припасами и лекарствами, заботливо забиваем окна досками и стоим на вышке часового, высматривая отряды мертвецов.

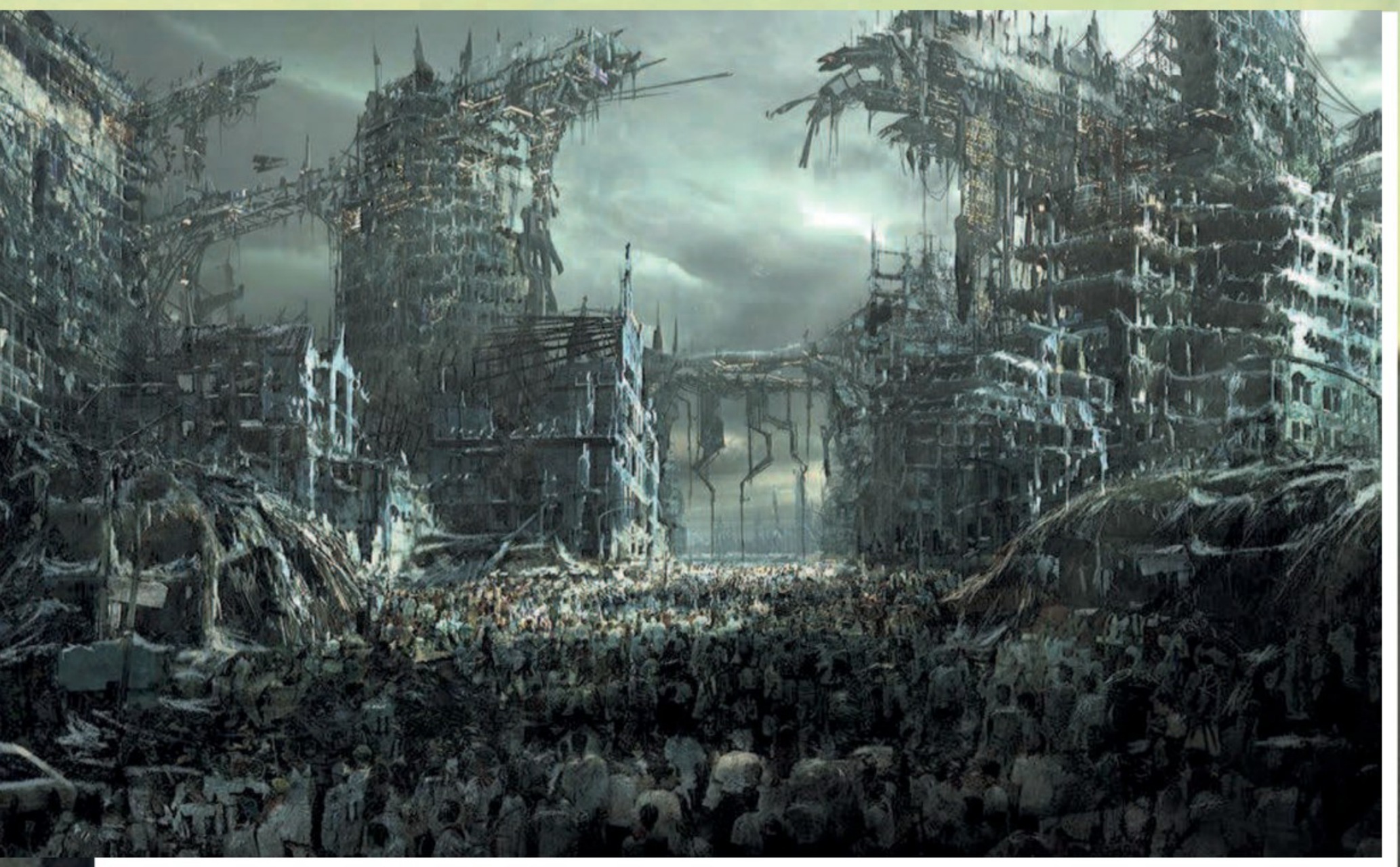
Фортификацию своей мечты можно будет выстроить и в грядущем **Fortnite**, а в роли осаждающих выступят, естественно, зомби. В торговом центре пытаются укрыться разношерстные граждане в первой части **Dead Rising**, такая сюжетная расстановка придумана еще недавно почившим ветераном киноужасов Джорджем Ромеро и в последний раз была очень грамотно использована Заком Снайдером в **«Рассвете мертвецов»** (2004).

Вопрос пропитания в видеоиграх о зомби зачастую остается за кадром, попытки персонажей The Walking Dead: The Game набить карманы шоколадными батончиками на геймплей влияют слабо. Тем не менее возня с условным рюкзаком в играх о зомби-кризисе имеет важное значение.

Лондонская эпопея **Zombi** (**ZombiU**) смогла удивить интересной игровой особенностью: если вашего альтер эго загрызли, вы получаете под управление совершенно другого уцелевшего англичанина, который может отыскать своего предшественника и присвоить рюкзак, набитый вами в «прошлой жизни».

ЗНАЙТЕ СВОЕГО ВРАГА

Зомби-апокалипсис в мире видеоигр редко проходит по единой схеме. Даже сами подгнившие хедлайнеры шоу могут сильно отличаться в разных проектах. Нужно обозначить слабости противника и использовать их. Стандартный зомби, как знает каждый первоклашка,



СРЕДИ ОСТАНКОВ ЦИВИЛИЗАЦИИ несложно отыскать укрытие. Спрятаться можно в любых развалинах

НАЙДЕННАЯ ЛОДКА увеличит шансы на спасение. Пловцы из зомби неважные

медлителен и неуклюж; головной мозг, нервная система и прочие важные части людского организма работают кое-как, ведь с ходячим случилась такая неприятность, как смерть, и тление уверенно делает свое дело. В большинстве случаев от зомби можно убежать, хотя герои **Left 4 Dead** поспорили бы с этим: в их мире зараженные бегут к жертве, как влюбленные студенты в аптеку.

Не обязательно тратить на монстров ценные боеприпасы, и очень странно, что герои игр не используют против неупокоенных такие стихии, как огонь или холод. При удачном броске «коктейля Молотова» в толпу зомби (а зомби, как известно, собираются в неприлично большие толпы) вы наверняка добьетесь отличного результата. Горящие монстры, весело толкаясь, подожгут товарищей, а вам останется только бежать подальше от такого фаер-шоу.

Низкие же температуры для ходячих мертвецов еще опаснее: истлевшие мускулы и сухожилия просто одеревенеют на морозе, а выжившие смогут учинить тотальный зомбицид, главное – дождаться зимних холодов. Тематические проекты геймдева почему-то не дают упомянутых выше возможностей. Зато некоторые видеоигры позволяют напомнить упырям, что старый добрый закон земного притяжения еще никто не отменял. Падение с большой (а желательно – очень большой) высоты гарантированно прикончит любого восставшего мертвеца. Любители неординарной боевой системы наверняка помнят, сколько простой человеческой радости доставляли молодецкие пинки, которыми Сареф, герой **Dark Messiah of Might and Magic**, сбрасывал зомби в бездонные пропасти, исследуя Храм Паука.

При наличии средств и навыков зомби лучше всего взрывать. Игроки со стажем наверняка помнят блистательную трилогию тактических игр **Myth**. Некоторые миссии в Myth наглядно демонстрировали, насколько эффективны ручные бомбы гномов против скопища заторможенных зомби. Десяток жадных до человечины монстров, разлетающихся на куски, – для многих одно из самых ярких воспоминаний об играх 1990-х. К слову, **Myth: The Fallen Lords** уже в 1997 году отменно смущала умы трехмерностью, свободной камерой и законами физики в действии.

Зомби бывают разные, и никогда не знаешь, с какой разновидностью придется иметь дело. Не удивляйтесь, если в окрестностях города Припять флегматично ковыляющие зомби откроют по вам огонь из автоматов, – местная особенность, извольте отстреливаться. По версии лавроносной команды **Naughty Dog**, в мире **The Last of Us** хищные твари, некогда бывшие людьми,

ДАВИТЬ ЗОМБИ
массивным колесным транспортом – отличная идея!

КОНЧИЛИСЬ ПАТРОНЫ?
Тяжелый дробовик отлично послужит и в ближнем бою

теряют зрение и пользуются примитивной эхолокацией. За жуткое щелканье их прозвали кликерами, но отсутствие глаз приводит к тому, что какие-нибудь контрабандисты ползают у монстров чуть ли не под носом, молча показывая неприличные жесты. А зомби, захватившие восточный город Харран (игра **Dying Light**), подчиняются суточному ритму, и самые оголтелые и опасные твари выбираются на улицы в ночное время.

Легко сделать вывод, что чем больший упор на экшен и угар делают разработчики, тем менее полезные сведения о зомби можно получить из таких проектов. Серия Dead Rising, например, утверждает, что действенным средством борьбы с мертвецами-каннибалами будет хорошая газонокосилка. А еще лучше надеть на голову зомби ведро со спрятанной внутри включенной электродрелью.

Эта же серия игр дает понять, что для уничтожения ходячего мертвеца необязательно стрелять ему в голову, по заветам почтенной классики: в мире Dead Rising зомби гибнут от обычных ранений, нанесенных граблями, молотками, топорами, электротоком и товарами из интим-салона. А в адреналиновой мясорубке 2004 года выпуска, **Painkiller**, зомби неприятно удивляют протагониста, швыряясь в него клочьями собственной сгнившей плоти. Слабонервным, как обычно, советуем играть в хардкорные симуляторы сельского хозяйства.

ПРОЯВЛЯЙТЕ СМЕКАЛКУ

Хотя, по мнению некоторых консерваторов, видеоигры сплошь состоят из условностей и шитых белыми нитками сценарных клише, герои многих игр используют те же хитрости и трюки, что и персонажи фильмов и телесериалов.

Коль скоро ходячие мертвецы захватили города и веси, в некоторых играх выжившие пробуют маскироваться под нежить (упомянутый экшен Dying Light, к примеру). Героя, измазанного требухой ожившего мертвяка, прочие зомби принимают за побратима и сотрапезника. В телесериале «Ходячие мертвецы» высказывается предположение, что те самые ходячие определяют жертву по запаху, и запах этот следует перебить вонью разложения.

Выскажем обоснованное недоверие версии шерифа Рика: после физической смерти тела у зомби попросту не может обостриться обоняние, которое и у живых-то людей сильно уступает обонянию любой престарелой дворняжки. В том же сериале, как и в комиксе, выжившие рубят направо и налево конечности товарищей, если за руку или ногу их цапнул мертвец. А вот в первом сезоне игры The Walking Dead ампутация пожеванной руки протагонисту не помогла. Так что беду следует предотвращать, а не исправлять.

Озаботьтесь средством передвижения. Даже хорошая лошадь отлично послужила бы во времена освоения Америки, коль скоро этому освоению решили бы помешать зомби (см. **Red Dead Redemption: Undead Nightmare**). А уж автомобиль на ходу послужит и укрытием от слюнявых объятий, и средством активной атаки, проверено героями State of Decay и **Armageddon Riders**.

КОМБИНИРОВАТЬ холодное оружие с огнестрельным – разумная тактика. Вы никогда не останетесь совсем беззащитным

Но настоящим счастливым билетом для выжившего может стать резво стучащий колесами поезд, как в проекте **The Final Station**, зомби в любом количестве бессильны перед железнодорожным зверем, если только они не освоили методы белорусских партизан и не решили устроить вам рельсовую войну.

ГОТОВЬТЕСЬ К ПЕРЕОЦЕНКЕ МОРАЛЬНЫХ ЦЕННОСТЕЙ

Роберт Киркман, один из основных демиургов вселенной «Ходячих мертвецов», добился успеха и популярности своего детища, сместив акцент с чудовищ на уцелевших людей. По мнению Киркмана, выжившие в условиях апокалипсиса будут опасны для себе подобных гораздо больше, чем плотоядные монстры.

Идея не нова, еще в середине прошлого века на эту тему убедительно высказался Джон Уиндем в романе «День триффидов». Сценаристы видеоигр в большинстве своем с таким утверждением согласны и оставляют в своих проектах посыл-предостережение об опасности утраты человечности на фоне конца света. Для элементарного выживания многие Homo sapiens сбросят с себя оковы морали и быстренько подкорректируют принципы отношения к остаткам общества, с этим трудно поспорить. А институт частной собственности падет мгновенно, тут к гадалке не ходи.

В The Walking Dead: The Game нам приходится иметь дело не только с грабителями и убийцами, не только с каннибалами, но и с новообразованными общинами – например, обитателями района Кроуфорд в городе Саванна. Кроуфорд попытался выжить путем жесточайшей дисциплины и безжалостной чистки своих рядов от слабых и немощных. Старость или болезнь приравнивались к приговору.

Немало проблем доставили герою игры **Deadlight** от студии **Tequila Works** (авторы недавней **RiME**) самозваные хозяева города с оружием в руках; зомби, по крайней мере, не стреляли на поражение. Нечистоплотные дельцы пытаются нажиться на апокалипсисе в серии Dead Rising. Бандиты и психопаты будут скрываться в схронах и укрытиях; в первой части Left 4 Dead один безумец пытался натравить орду монстров на четверку героев, молотя в церковный колокол. И среди попыток развлечь пользователя очередным вторжением пожирателей плоти легко отыскать – и это важно – глубокие мысли о главном. О том хотя бы, что следует оставаться человеком, даже если все вокруг обернулись голодными зомби.

■■■

Несколько запоздалый, своеобразный, но по-своему мудрый совет может дать на случай вторжения зомби коммивояжер Эдвард Стабблфилд из хитовой игры **Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse** (2005). Старина Стаббс утверждает, что, уж если вы стали зомби, это вовсе не повод для хандры. Нужно окружить себя приятелями-единомышленниками, обеспечить торжество хаоса и анархии, побороться за свою любовь и обеспечить себе полноценное питание. ■

ЗОМБИ ПРЕДПОЧИТАЮТ ХОДИТЬ ТОЛПАМИ. Выжившим следует это использовать для успешных контратак

АННА БРАСЛАВЕЦ ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ
То неловкое чувство, когда тебе 20 лет и журналу 20 лет.
Журнал вроде старый, а я?

Почта «Игромании»

ФАЙТИНГ по мотивам мульта про боевые искусства? Логично!

Письмо №1

Здравствуйте, редакция. Читая ваши обзоры на игры-сиквелы, перезапуски или ремейки, я заметил много сравнений с оригиналом. Оно и понятно, как иначе? И все бы ничего, когда оригинал вышел 5–10 лет назад. Но есть игры, вышедшие в 1990-х или даже 1980-х. И вот у меня вопрос. Вы специально подбираете авторов, которые совершенно случайно в восьмидесятые играли в оригинал, или же кому-то приходится через силу проходить обе игры (и оригинал, и сиквел)? С уважением, EPLIK.

ПАНДЫ МИЛЫЕ! И игр про них много

АННА БРАСЛАВЕЦ, ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ:
Дело в том, что словосочетание «совершенно случайно» не совсем подходит. Мы отбираем для написания статей грамотных людей с богатым игровым опытом, ведь нужно разбираться в играх, знать историю, знать, с чем сравнивать. Наши авторы, как правило, люди взрослые, и их детство прошло как раз в восьмидесятые-девяностые. Так что с играми того периода они знакомы не понаслышке. И это очень кстати, потому что обзоры на ремейки или перезапуски надо писать оперативно (как и любые другие материалы) и времени щупать игры-предшественницы просто нет. Да и брать ремейк зачастую интереснее именно тому, кто хорошо знаком с оригиналом.

Письмо №2

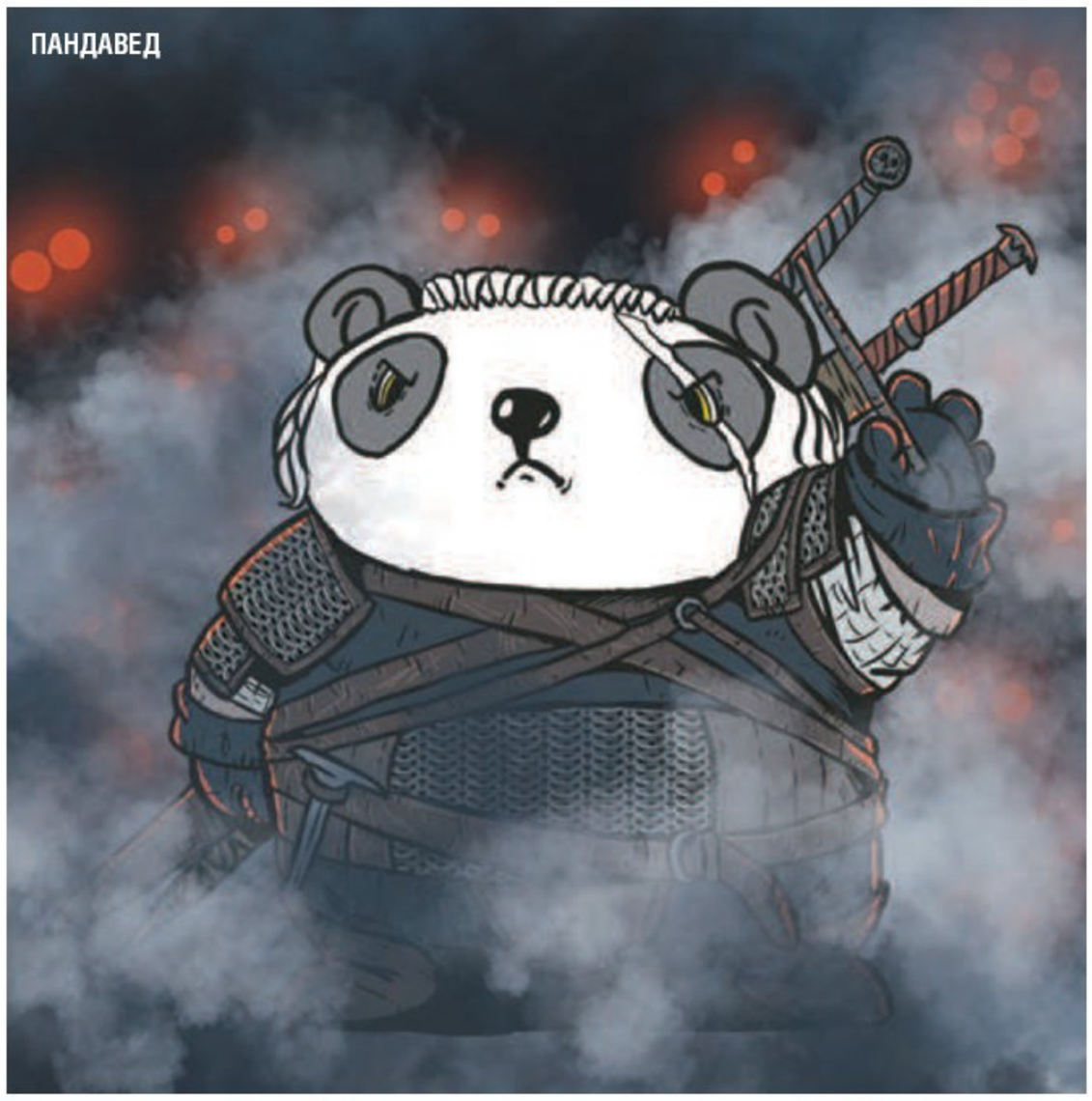
Пришла идея рисовать панд в образах героев игр и кино. Решил с вами ею поделиться. Asylum GAMERS.

АННА БРАСЛАВЕЦ, ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ:
Какая чудная идея! Срочно публикуем! *(сказала Аня, у которой все никнеймы во всех соцсетях связаны с пандами)*

Письмо №3

Здравствуйте, уважаемая редакция «Игромании». Буквально десять лет назад издание журналов, посвященных видеоиграм, было поставлено на поток. Только крупных изданий в каждом ларьке было с полдюжины, и у каждого – многотысячные тиражи, а журналов поменьше было и вовсе не счесть. В настоящий момент ситуация кардинально другая: на российском рынке остались только вы и «Навигатор игрового мира». Сложно сказать, что именно стало причиной такой ситуации – неспокойная экономическая обстановка последних лет, развитие блогинга или в целом доступность информации благодаря интернету, – скорее всего, всё вместе. А вопросы у меня такие: что вы думаете вообще об этой ситуации? Какое будущее ждет именно печатные издания? Какие отношения у вас с «Навигатором», конкуренция или некое сотрудничество? Спасибо за ответы. ИВАН, г. Псков.

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:
Ситуация совершенно нормальная. Времена меняются, оптимальные способы подачи информации тоже. Ниши сжимаются, и выживают наиболее приспособленные. Как вы заметили, таких оказалось немного. Журнал сейчас – не способ оперативного получения информации, которым он был изначально, а прежде



всего приятная для чтения коллекционная вещь. Это история игровой индустрии, которая пишется при нас, хранится на полке и доступна, когда нет выхода в интернет. И сейчас, как никогда, важно не только то, что в журнале пишут, но и как он выглядит. Сайт не украсит стену постером, не пошуршит страницами, не порадует глаз изысканной индивидуальной верстской материалов.

В будущем печатные издания останутся, но сама ниша продолжит сокращаться до определенного оптимума. Окажутся ли игровые журналы в нем – зависит во многом от преданности читателей.

Что касается «Навигатора игрового мира», то к созданию и его, и «Игромании» приложил руку один и тот же человек – Денис Давыдов, значит в некотором роде мы братья. Только вот уже изрядно подросшие, у каждого своя жизнь, семья – вот практически и не общающиеся.

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем играми. Сегодня, по случаю нашего юбилея (хотя, строго говоря, юбилей – дата кратная пятидесяти годам, а не десяти), это лучшая игра двадцатилетия по версии нашей редакции – **«Ведьмак 3»**. Как обычно, любезно предоставленная замечательным магазином **GOG.com**.

Свои письма отправляйте по адресу **panda@igromania.ru**. Не забудьте указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Мы читаем все письма (которые не попадают в спам), а самые интересные публикуем в журнале. Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

НА ПРИРОДУ С МУЗЫКОЙ

Тест портативной акустики SVEN PS-250BL

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал корпуса:** пластик
- **Выходная мощность:** 10 ватт
- **Диапазон воспроизводимых частот:** 100 Гц – 22 кГц
- **Динамики:** 2x 50 мм
- **Частотный диапазон микрофона:** 50 Гц – 16 кГц
- **Поддерживаемые карты памяти:** micro-SD, до 32 ГБ
- **Разъемы:** USB Type-A, Audio Jack 3,5 мм, micro-USB
- **Дополнительно:** Bluetooth-модуль, FM-приемник
- **Поддерживаемые профили Bluetooth:** A2DP, AVRCP, HFP, HSP
- **Питание:** литий-ионный аккумулятор, 2200 мА·ч
- **Время работы от аккумулятора:** 20 часов
- **Габариты:** 230 x 90 x 90 мм
- **Вес:** 840 г
- **Цена на июнь 2017 года:** 1750 рублей (30 $)

«Нам песня строить и жить помогает!» – гласит песня из нестареющего советского фильма. В наше же время один из руководителей крупной строительной компании для новообразованных бригад закупает музыкальный центр наряду с перфораторами, штроборезами и ручным инструментом. На что же обратить внимание рядовому гражданину, желающему в теплый летний денек насладиться своими любимыми исполнителями вдалеке от цивилизации? К примеру, на SVEN PS-250BL, о которой мы вам сейчас расскажем.

В деле

Выглядит 250BL практично: средних размеров цилиндр с четырьмя резиновыми ножками. Скатываться по поверхностям с наклоном более тридцати градусов они ничуть не мешают. Сама колонка к таким трюкам относится спокойно, ведь корпус сделан из прочного пластика, динамики забраны металлическими решетками, а разъемы утоплены в корпус и заткнуты толстыми силиконовыми заглушками. Заметим, что есть тут и выдвижная ручка для переноски, за которую колонку можно подвесить на любую вешалку, ручку сумки или рюкзака. Просто и удобно.

Органы управления в количестве восьми кнопок выстроены в ряд и спрятаны от механических воздействий под силиконовой полосой. В этой полосе проделаны три отверстия – одно, в центре, под микрофон и пара, по краям, для индикации режима работы устройства. Синий предупреждает о включенном питании, красный сигнализирует об уровне встроенного аккумулятора. Заряжается батарея емкостью 2,2 ампер-часа через micro-USB примерно за четыре-пять часов, а хватает ее на восемь-двенадцать часов в зависимости от громкости и режима работы.

Громкости тут с запасом, в заявленные 10 ватт верится без труда. После десяти минут работы на двух третях от предельной мощности пришли раздраженные соседи по офису и попросили сделать потише. Пришлось перебираться в более лояльное к уровню шума помещение, коим оказался гараж. Для него 250BL подошла идеально, без труда перекричав нецензурную ругань, стук молотка и треск сварки.

Ну а раз в таких ни разу не гуманных условиях два динамика доносили до аудитории содержание песен, то на свежем воздухе точно смогут озвучить небольшой палаточный лагерь. К качеству звука претензия одна: даже по официальным данным, динамики играют только от 100 Гц, так что о глубоких насыщенных басах можно забыть. По этой же причине с инструментальной музыкой 250BL справляется заметно лучше, чем с клубной или драмом.

Получать аудиоданные колонка может с карты micro-SD, USB-накопителя и Bluetooth-соединения. Последнее может использоваться для превращения 250BL в гарнитуру hands free, что может быть удобно для установления аудиомоста на разного рода конференциях или в машине.

Есть радиомодуль, способный сканировать FM-диапазон и превращать колонку в старый добрый аудиоприемник. Посетуем, однако, на отсутствие экрана – любимые радиостанции приходится искать исключительно на слух, что в городской черте сложно из-за загруженности эфира.

●●●

SVEN PS-250BL неожиданно хороша и практична. Рекомендуется любителям путешествий, гаражных посиделок и прочим гражданам, ведущим активный образ жизни. Конструкция колонки продумана с учетом сфер использования и почти лишена недостатков, да и цена адекватна. ● *Игромания.ру*

ПЕРЕСТАЛИ ЗАВОЗИТЬ ЖУРНАЛ?
НЕ ЗНАЕТЕ, ГДЕ ЕГО КУПИТЬ?
У НАС ЕСТЬ ВЫГОДНОЕ РЕШЕНИЕ!

IGROMANIA.RU/KUPI

РЕДАКЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!
ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОБШИРНАЯ ГЕОГРАФИЯ ДОСТАВКИ
УДОБНАЯ И ДОСТУПНАЯ ПОДПИСКА

16+

РЕКЛАМА

LG
Life's Good

21:9
Curved

LG 34UC99-W

«ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG ELECTRONICS

ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ – НОВАЯ ИГРА, И ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О НЕЙ.

КАК НА МОНИТОРАХ В ФОРМАТЕ 21:9 ВЫГЛЯДЯТ СОВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ?

УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСАХ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ В КОТОРЫХ – ULTRAWIDE МОНИТОРЫ LG!

IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG

РЕКЛАМА